Rok II. Kraków. Styczeń i Luty. 1914 r. Nr. 7. i 8.

Szachista Polski

Miesięcznik poświęcony Sprawom Szachowym.

Redaktor i Wydawca A. Żuk-Skarszewski.
Redaktor działu zadaniowego — — A. Wagner.

Redakcya i Administracya w Krakowie, Batorego 22.

OD WYDAWNICTWA.

Strejk drukarski, który trwał pełne dwa miesiące uniemożliwił wydanie zeszytów styczniowego i lutowego we właściwym czasie. Wydajemy więc obecnie zeszyt podwójny jako Nr. 7. i 8., a chcąc jak najrychlej normalny termin wydania doścignąć, mamy zamiar wydać następne dwa zeszyty, t. j. 9. i 10. wciągu marca. Przepraszamy szanownych czytelników za tę — acz bez naszej winy powstałą zwłokę.

MISTRZ ALEKSANDER FLAMBERG

z Warszawy przybywa 20. Marca do Krakowa, gdzie zabawi jako gość Klubu tydzień. Zamierzony seans gry zbiorowej w poniedziałek 23. Marca, oraz mały turniej z udziałem gościa i najlepszych krakowskich szachistów. Goście w Klubie na cały ten czas pożądani.

TURNIEJ JUBILEUSZOWY.

Wreszcie zakończyła się w Klubie krakowskim walka o mistrzostwo Krakowa. Zwyciężył inżynier Rudolf Hauke, zdobywając tytuł mistrza i złoty medal pamiątkowy. Z dziesięciu granych partyi wygrał 8 a 2 zostały uznane za nierozegrane: zdobył więc 9 punktów. Drugie miejsce osięgnął młody i utalentowany szachista Aleksander Ameisen. Wygrał partyi 7 i dwie połówki to 8, zaś w ostatniej partyi miał to nieszczęście, że skutkiem spóźnienia się o godzinę doliczoną mu do czasu namysłu, uznano mu tę partyę za przegraną skutkiem przekroczenia czasu namysłu. A szkoda, bo przerwano grę w pozycyi dlań korzystniejszej a gdyby był wygrał, doszedłby był do rozgrywki z p. Haukem. Trzecim został Józef Dominik młody gracz rokujący wielkie nadzieje. Gra jego odznacza się nadzwyczajną pomysłowością i elegancyą. Toteż wygrał cały szereg ślicznych partyi, ale też nic dziwnego, że przy tym stylu gry, dwie czy trzy partye przegrał. Czwarty Dr Bannet i piąty p. Irzykowski niemieli tym razem szczęścia; zeszłej wiosny osiągnęli oba na spółkę pierwsze i drugie miejsce, tym razem musieli młodszym ustąpić. Połowę wygranych, pięć z dziesięciu granych partyi osiągnął jeszcze młodziutki p. Aleksander Żuk Skarszewski. Nagrody za dwie najładniejsze wygrane gry zdobyli pp. Dominik, za grę podaną w poprzednim zeszycie l. 197. i Irzykowski, za grę z niniejszego zeszytu l. 222. Rozdanie nagród miało miejsce 24. stycznia b. r. podczas wspólnej kolacyi, wśród szeregu wesołych toastów. Członek Klubu Dr St. Stępiński wygłosił przy tej sposobności wiersz pełen humoru i dowcipu z opisaniem przebiegu walki. Przytaczamy kilka wyjątków jako próbkę.

ST. STĘPIŃSKI.

TURNIEJ.

(Wyjątki dla »Szachisty Polskiego«).

Turniej to wielkie słowo, a zwłaszcza szachowy;
To zmaganie się myśli, więc rekord duchowy!

— — — — — — — — — —

Teraz gracz się namyśla forsownie, a długo,
Rzekłbyś, odkryje chyba Amerykę drugą!

— — — — — — — — — —

Ten zamówił herbatę, tamten szklankę piwa;
Ten pcha do piwa cukier (w zapale tak bywa),
A tamten do herbaty wsadził swą królowę.
Nie dziw, bo pochłaniają ich pomysły nowe.

— — — — — — — — — —

Jak kobieta rozpacza, gdy gasną jej wdzięki,
Tak gracz, kiedy przegrywa, straszne cierpi męki,
Bo i pierwsza i drugi tęsknią do zwycięstwa;
A obojgu im nie brak ni sprytu, ni męstwa.
— — — — — — — — — —

Tymczasem już kibiców pierścień się zacieśnia.
Oni zęby ostrzyli na turniej od września!
Sypią więc, jak z rękawa, z książek cytatami,
Irytując się, to znów machając rękami.
Dziwne, że na »Kibiców czujne Pogotowie«
Nie nałożono dotąd podatków w Krakowie?!
Bez namysłu, a dużo, płaciliby chętnie,
Gdyż kibicować każdy z nich tak lubi namiętnie.
— — — — — — — — — —

Na dziś skończyli gracze. Inni krytykują
I przerwaną partyę ich analizują.
Kwasy i odczynniki rolę grają małą,
Bez nich się analizę rychło robi całą.
Nie umiesz? To się naucz. Wybrniesz łatwo z tego,
Jeśli zaabonujesz »Szachistę Polskiego«.
— — — — — — — — — —

A. PASZKIEWICZ.

WARYANT LASKERA

partyi hiszpańskiej.

1.	e2—e4	e7—e5
2.	S g1—f3	S b8—c6
3.	G f1—b5	a7—a6
4.	G b5×c6	d7×c6
5.	d2—d4	

Tak grał Dr Lasker niejednokrotnie przeciw Janowskiemu, raz przeciw Dr Tarraschowi itd. Wiener Schachz. uważa 5) d2—d4 od szeregu lat za odparcie obrony a7—a6, podkreślając ustawicznie, że po e5×d4 6. Dd1×d4, Dd8×d4 7. Sf3×d4 białe mają na skrzydle królewskiem stanowczą przewagę. Janowski bronił się tak:

5.	d2—d4	e5×d4
6.	D d1×d4	G c8—g4

Ałapin starał się ulepszyć tę obronę, wychodząc z tego założenia, że 4. Gb5×c6 niemoże być dla białych korzystne. Poleca on następującą obronę:

5.	d2—d4	G c8—g4
6.	d4×e5	D d8×d1+
7.	K e1×d1	o—o—o+
8.	K d1—e1	f7—f6

i t. d.

Jednakowoż białe mogą grać 8. Kd1—e2! i zatrzymać przewagę pionów na skrzydle królewskiem, która nie jest może decydującą, ale w każdym razie o lepszej grze dla czarnych, tak jak to twierdzi Ałapin, mówić niepodobna. Odpowiedzi Sg8—f6 na 5. d2—d4 dotychczas, o ile mi wiadomo, nie próbowano. Dr Tarrasch wspomina tylko w swem dziele o maczu z Laskerem, że ten ruch jest niemożliwy, gdyż białe zyskują figurę:

5.	d2—d4	S g8—f6
6.	S f3×e5	S f6×e4
7.	D d1—e2	D d8×d4

8. S e5—f3 D d4—d5
9. S b1—c3

I oto nagle w najnowszym zeszycie »Handbuch'u« pojawia się uwaga, że według Schlechtera najlepszą obroną na 5. d2—d4 jest Sg8—f6!, gdyż po 6. d4×e5 następuje; Dd8×d1 7. Ke1×d1, Sf6×e4 itd. O tem zaś, że białe mogą grać 6. Sf3×e5 na zdobycie figury, nie wspomina »Handbuch« ani słówkiem. Mam zamiar wypełnić tu właśnie ten brak i wykazać, że po 6. Sf3×e5 czarne nietylko nie tracą figury, ale przeciwnie zyskują przewagę:

6. S f3×e5 S f6×e4
7. D d1—e2 D d8×d4
8. S e5—f3 D d4—b4+!
9. S b1—c3

Jeżeli c2—c3 albo Gc1—d2 to Db4—e7 i białe straciły piona bezpowrotnie.

9... G c8—f5

Teraz mogą białe grać a) Sf3—h4 albo b) Sf3—g5, gdyż na inne sunięcia czarne odpowiadają Gf8—e7 i zatrzymują piona więcej.

a)

10. S f3—h4 o—o—o
11. D e2—f3

Jeżeli Sh4×f5 to Se4×c3 12. Gc1—d2, Sc3×e2 13. Gd2×b4, Gf8×b4+ 14. Ke1×e2, Wd8—d2+ i czarne mają stanowczą przewagę.

11... S e4×c3
12. D f3×f5 K c8—b8
13. G c1—d2

Jeżeli 13. o—o to Sc3—e2+ i czarne zyskują Sh4

13... W d8×d2
14. K e1×d2 S c3—d5+

i czanne mają dwie figury za wieżę i znacznie lepszą pozycyę w dodatku.

b)

10. S f3—g5 K e8—d7!
11. a2—a3 albo A, B S e4×c3
12. D e2—d2+ D b4—d6
13. D d2×c3

Jeżeli Sg5×f7 Wa8—e8+. 14. Ke1—f1, Sc3—e4 15. Dd2×d6, Gf8×d6 16. Sf7×h8, We8×h8 etc.

13... D d6—g6
14. D c3—b3 W a8—e8+
15. K e1—d1! K d7—c8

i czarne mają stanowczą przewagę;

Albo A:

10... K e8—d7
11. o—o S e4×c3
12. b2×c3 D b4×c3
13. W a1—b1 D c3×c2
14. D e2×c2 G f5×c2
15. W b1×b7 G c2—g6

i czarne mają parę gońców, a prócz tego dwa piony więcej;

Albo B:

10... K e8—d7
11. S g5×e4 G f5×e4
12. a2—a3

jeżeli Gc1—d2 to Ge4×g2

12... D b4—a5
13. o—o

jeżeli b2—b4? to Gf8×b4

13... G e4—f5

i czarne mają dobrą pozycyę i jednego piona więcej. Tak więc Sg8—f6 można słusznie uważać jako zupełne odparcie 5. d2—d4, a temsamem i 4. Gb5×c6, bo 5. d2—d3 lub Sb1—c3 nie przedstawiają dla czarnych najmniejszych trudności.

DR BANNET.

DROBIAZGI TEORETYCZNE.

1. **Atak Möllera.** Po 1. e4, e5 2. Sf3, Sc6 3. Gc4, Gc5 4. c3, Sf6! 5. d4, ed 6. cd, Gb4+ 7. Sc3, S×e4 8. o—o, S×c3 9. bc, d5! 10. cb, dc poleca nowy Bilguer str. 340—1, Nr. 46 — opierając się na partyi konsultacyjnej Fähndrich, Neumann—Alapin, Hamlisch, W. Schachz. 1900, str. 8—11. b4—b5 jako najlepsze sunięcie. Zarazem ma podany tam waryant zdyskredytować bicie skoczkiem 8... S×c3 jako grę mniej wartościową.

W cytowanej partyi nastąpiło 11... Se7 12. Ga3, Ge6? 13. We1, Sd5 14. Se5 i t. d. poczem czarne nie doszły do roszody i partyę przegrały.

Atoli lepiej grać mogły czarne 12... o—o! którym to ruchem po 13. We1 bronią skoczka Se7 zapomocą 13.. We8! (Ge6? 14. d5, S×d5 15. G×f8, D×f8 16. Sd4! zdobyłoby jakość); jeśli natomiast 14. De2, to 14... Ge6 może zupełnie bezkarnie nastąpić, gdyż po 15. G×e7, W×e7! pieszek d5 z powodu D×d5 naprzód postąpić nie może.

Względnie najlepiej mogą zatem białe zagrać 13. De2 poczem Wf8—e8 (Ge6? 14. G×e7, D×e7 15. d5) 14. De2×c4, Gc8—e6 15. Dc4—d3, Dd8—d5 i białe odzyskały wprawdzie pieszka, mają jednak znacznie gorszą grę.

Zamiast zatem 11. b4—b5? lepszem będzie Ałapinowskie 11. We1+, Se7! 12. De2, Ge6 13. Gg5, c6 lub Dd5 względnie 12. Gg5, f6 13. Gf4, o—o.

2. **Waryant krakowski.** W pracy pp. Haukego i Dominika (Nr. 6 z r. 1913) znajduje się następująca gra II. 18... W c8 19. bc, Kb8 20, cd, D×d6 21. Sb5, Dc5 22. Df4+, Ka8 23. Sd6 i wygr. Atoli gram dalej 23... Se7—g6 24. Df4×f5 (bo jeśli Dg3? to Se5! i czarne stoją znakomicie) Dc5×d6 25. Gc4—b3, Dd6—a6+ 26. Kf1—g1 (Ke1?, Whe8+), Da6×a3! 27. Df5—b1, Da3—d6 z lepszą grą.

Otrzymujemy od p. Haukego następujące wyjaśnienie: Po 18. Se4—c3! Wa8—c8 19. b4×c5, Kc7—b8 podałem mylnie 20. cd. Należy grać zamiast tego 20. c5—c6! Jeśli Czarne biją b7×c6, to 21. Gc4—a6, Wc7 22. g2—g4!, Gg6 23. Kg2 z silnym atakiem.

KSIĄŻKA POLSKA SZACHOWA.

W »Podręczniku do nauki gry w Szachy« opracowanym przez Ludomira Stępowskiego, główny skład w księgarni Gebethner i Wolff, kosztuje Rub. 1·50 (4 Korony), znajdujemy w końcu rozdziału pierwszego

64 miniaturowych partyi, z których wiele b. ciekawych. Na próbę podajemy poniżej kilka. Ta z entuzyazmem przez polski świat szachowy przyjęta książka, która rozchodzi się b. licznie, znalazła i u obcych nader pochlebną ocenę. Czeski »Casopis českých Sachistů« w Nr. 12. z r. 1913. zamieszcza obszerne dość sprawozdanie i gorąco »vřele« poleca swym czytelnikom.

Kardiff - Bristol: (**212**) 1. e4, e5 2. f4, d5 3. ed, e4 4. Gb5+, c6 5. dc, bc 6. Ga4, Dd4 7. c3, Dd6 8. Se2, Gg4 9. o—o, Dd3 10. We1, Gc5+ 11. Kf1, Df3+ 12. gf, G—h3‡.

Białemi Marshall: (**213**) 1. e4, e5 2. f4, ef 3. Gc4, d5 4. G×d5, Dh4+ 5. Kf1, g5 6. d3, Sf6 7. Gb3, G—g7 8. Sf3, Gg4 9. S×h4, G×d1 10. Sf5, o—o 11. h4, h6 12. hg, hg 13. Se7‡.

Białemi ks. Dadian Mingrelski: (**214**) 1. e4, e5 2. Sf3, Sf6 3. Gc4, S×e4 4. Sc3, S×c3 5. dc, f6 6. o—o, d6 7. Sh4, g6 8. f4, f5 9. Sf3, Df6 10. fe, de 11. Gg5, Db6+ 12. Kh1, Dd6 13. S×e5, D×d1 14. Gf7‡.

Białemi Leonhardt: (**215**) 1. e4, e5 2. Sf3, d6 3. d4, Sd7 4. Gc4, c6 5. Sg5, Sh6 6. a4! Ge7? 7. G×f7+, S×f7 8. Se6, Db6, 9. a5, Db4+ 10. c3, Dc4 11. Sc7+, Kd8 12. b3 Cz. się podd.

Holzhausen - Dr Tarrasch: (**216**) 1. e4, e5 2. Sf3, Sc6 3. Gc4, Sf6 4. d4, ed 5. o—o, d6 6. S×d4, Ge7 7. Sc3, o—o 8. h3, We8 9. We1, Sd7? 10. G×f7+, K×f7 11. Se6!!, Se5 12. Dh5+, Kg8 13. S×d8, W×d8 14. Sd5, Cz. się podd.

Do zbioru tego przydałyby się jeszcze nast. dwie gry:

Krause - Leussen: (**217**) 1. e4, e5 2. Sf3, d6 3. d4, Sd7 4. Gc4, c6 5. Sg5, Sh6 6. o—o, Ge7? 7. Se6, fe 8. G×h6, gh?? 9. Dh5, Kf8 10. G×e6 Cz. się podd.

Réti - Tartakower: (**218**) 1. e4, c6 2. d4, d5 3. Sc3, de 4. S×e4, Sf6 5. Dd3, e5 6. de, Da5+ 7. Gd2, D×e5 8. o—o—o! S×e4? 9. Dd8+!! K×d8 10. Gg5+, Kc7 11. Gd8‡.

KSIĄŻKA KIESERITZKY'EGO.

Pięćdziesiąt partyi, granych w Klubie szachowym i kawiarni »de la Régence«. Pod tym tytułem wyszła w Paryżu w r. 1846 książka wydana przez najlepszego naówczas szachistę w Paryżu i prezesa Klubu szachowego Lionela Kieseritzky'ego. Zawiera ona 50 partyi granych podług obecnych pojęć naiwnie, ale z wieloma błyskami genialnych myśli. Przytaczamy tu pierwszą z tych partyi zachowując sposób pisowni w książce przyjętej i tłomacząc zarazem obok na sposób przez nas obecnie używany. W notacyi książki ma każda figura przydzieloną literę: białe **A** do **H** i czarne **A** do **H** pionki zaś tak białe jak czarne **a** do **h**. Każda z tych 32 figur zachowuje swą literę przez cały przebieg partyi, gdziekolwiek stoi. Linie poziome znaczone są przez 10, 20... 80 zaś pionowe przez 1, 2... 8.

Objaśnienia oryginalne przez Jerzego Walkera.

219. Nieregularna.

	Kieseritzky	Saint-Amant			
1.	a 31	f 56	1.	a2—a3	f7—f5
2.	d 44	e 65	2.	d2—d4	e7—e6
3.	c 43	c 53	3.	c2—c4	c7—c5
4.	d 53—c	F 53—d	4.	d4×c5	G f8×c5
5.	B 33	G 66	5.	S b1—c3	S g8—f6
6.	b 42	F 62	6.	b2—b4	G c5—b6
7.	C 46	o—o	7.	G c1—f4	o—o
8.	C 64	H 85	8.	G f4—d6	W f8—e8
9.	c 53	F 73	9.	c4—c5	G b6—c7
10.	B 52	F 64—C	10.	S c3—b5	G c7×d6
11.	B 64—F [1]	H 86	11.	S c5×d6 [1]	W e8—f8
12.	A 13 [2]	B 63	12.	W a1—c1 [2]	S b8—c6
13.	G 36	G 45	13.	S g1—f3	S f6—e4
14.	e 35	b 62	14.	e2—e3	b7—b6
15.	B 45—G	f 45—B	15.	S d6×e4	f5×e4
16.	G 44	B 44—G	16.	S f3—d4	S c6×d4
17.	D 44—B	b 53—c	17.	D d1×d4	b6×c5
18.	A 53—b	C 72	18.	W c1×c5	G c8—b7
19.	F 52 [3]	C 54	19	G f1—b5 [3]	G b7—d5
20.	o—o	D 62	20.	o—o	D d8—b6
21.	H 14	d 64	21.	W f1—d1	d7—d6
22.	A 54—C [4]	e 54—A	22.	W c5×d5 [4]	e6×d5
23.	D 54×e	E 88	23.	D d4×d5+	K g8—h8
24.	F 63	A 83	24.	G b5—c6	W a8—c8
25.	b 52	D 53	25.	b4—b5	D b6—c5
26.	D 64—d	D 64—D	26.	D d5×d6	D c5×d6
27.	H 64—D	H 84	27.	W d1×d6	W f8—d8
28.	H 44	E 87	28.	W d6—d4	K h8—g8
29.	g 37 [5]	H 44—H	29.	g2—g3 [5]	W d8×d4
30.	e 44—H	E 86	30.	e3×d4	K g8—f8
31.	E 16 [6]	A 84	31.	K g1—f1 [6]	W c8—d8
32.	e 54	E 75	32.	d4—d5	K f8—e7
33.	E 25	E 64	33.	K f1—e2	K e7—d6
34.	E 35	E 35	34.	K e2—e3	K d6—e5
35.	a 41	A 86	35.	a3—a4	W d8—f8
36.	a 51	A 36×	36.	a4—a5	W f8—f3+
37.	E 25	A 32	37.	K e3—e2	W f3—b3
38.	a 61	g 57	38.	a5—a6	g7—g5
39.	g 47	E 64 [7]	39.	g3—g4	K e5—d6 [7]
40.	E 24	E 53	40.	K e2—d2	K d6—c5
41.	E 23	A 36	41.	K d2—c2	W b3—f3

42. e 64	A 26×f	42. e5—e6	W f3×f2+
43. E 14	f 35	43. K c2—d1	e4—e3
44. e 74	A 24×	44. e6—e7	W f2—d2+
45. E 15	E 62	45. K d1—e1	K c5—b6
46. h 38	E 73	46. h2—h3	K b6—c7
47. E 16	h 68	47. K e1—f1	h7—h6
48. E 15	A 22	48. K f1—e1	W d2—b2
49. E 16	A 26×	49. K e1—f1	W b2—f2+
50. E 15	A 22	50. K f1—e1	W f2—b2

nierozegrana.

[1]) Białe znacznie lepiej grę otwarły. Stanowisko tego skoczka powinno sprowadzić wygranę.

[2]) Posunięcie bez celu; trzeba było raczej rozwijać figury po stronie króla.

[3]) Czyby goniec był stał korzystniej na polu 43. (c4)?

[4]) Białe straciły przewagę jaką miały przez zbytnią natarczywość.

[5]) Zamiast g 37 (g2—g3) trzeba było grać E 16 (K g1—f1) a białe byłyby niewątpliwie zdołały zdobyć piona 45 (e4). Trzy piony i goniec za wieżę byłyby wystarczyły do wygranej.

[6]) Materyalnie stoją partye równo. Ale trzeba jeszcze wielkiej ostrożności ze strony białych, by osiągnąć remizę.

[7]) Sait-Amant nie śmie sunąć wieżą na pole 38 (h3) z powodu groźnego daleko wysuniętego pionka białego. Ostatnią fazę gry prowadzili oba przeciwnicy znakomicie.

LASKER.

Nazwisko dobrze znane nawet szachowemu analfabecie, który »curiculum vitae« króla gry znajdzie w każdej encyklopedyi. Urodzony w Berlinchen (Nowa Marchia) 24 grudnia 1868, Emanuel Lasker, studyował matematykę w Getyndze, doktoryzował się w Heidelbergu. Szachista od 12 roku życia, uzyskał tytuł mistrza we Wrocławiu w r. 1889.

Zdobywszy czterokrotnie pierwszą nagrodę, w latach 1892—6 w Londynie, Nowym Yorku, Norymberdze i Petersburgu i zwyciężywszy w dwukrotnym matchu, 1894 i 1897, szampiona Wilhelma Steinitza, zajął po nim miejsce, jako pierwszy szachista świata. Z miejsca tego daremnie go dotąd strącić usiłują, ostatnio Marshall, Janowski, dr Tarrasch i Schlechter.

Nie możemy lepiej zaznajomić Czytelników z tą najwybitniejszą indywidualnością szachowego świata, jak obszernie streszczając artykuł mistrza o grze szachowej, drukowany niedawno w jednym z najpoczytniejszych niemieckich dzienników. Wywody jego są tak jasne, logiczne i przekonywujące, że czytający je uważnie zrozumie pobudki, jakie skłoniły dr Laskera do traktowania szachów zawodowo, poświęcenia im każdej chwili żywota i oddania im na usługi swego olbrzymiego talentu,

którego bezwątpienia mógł dla społeczeństwa lepiej użyć na polu bardziej realnem.

»Volenti non fit iniuria...« — głos oddajemy szampionowi świata.

DR EMANUEL LASKER.

FILOZOFIA GRY KRÓLEWSKIEJ.

Azya jest kolebką wspaniałych snów na jawie. Stamtąd pochodzi wiara w cuda i wpływ sił nadprzyrodzonych. Ważne znaczenie samemu procesowi myślenia Azya przypisywała już wtedy, gdy śniła czarowne bajki z nocy tysiąca i jednej. Wyposażona hojnie w instynkt zamiłowania dla wartości nierealnych, Azya stworzyła astronomię, matematykę, fizykę i wydała mężów, jak: Budha, Zarathustra, Kon-fu-tse...

Azya przefilozofowała, przebrała miarę swych ideałów i to co miało być jej siłą, stało się jej słabością. Powstał Bakon, uczący Europę, że zadaniem eksperymentu jest wykrywanie błędów teoryi i wyobraźni.

Odtąd kultura Europy, zajmując się niestrudzenie sprawami pod zmysły podpadającemi, tryumfuje nad filozofią spekulatywnego myślenia.

Z tego, co po myślicielach Azyi w spadku otrzymaliśmy, podarkiem z pewnością nie najmniejszem jest gra w szachy. Myśl jej zasadnicza opiewa, że um, jako kierownik operacyi dwóch sił wzajem się zwalczających, wypełnia swe zadania bez względu, czy chodzi o siły żywe — jak na wojnie, czy też o martwe figurki, poruszane na ograniczonej przestrzeni wedle stałych zasad.

Nazwisko wynalazcy poszło w zapomnienie. Nielada to musiał być filozof i strategik! Darował ludzkości prześliczną zabawkę, pozwalającą eksperymentalnie sprawdzać strategiczne zarządzenia. A choć siebie zapomniał pod wynalazkiem podpisać, stworzył nim sobie pomnik nad spiż trwalszy.

Niema dziś inteligentnej jednostki, któraby — powierzchownie bodaj nie znała reguł szachowych. Sprawa toczy się między dwoma duchowo się zwalczającymi przeciwnikami na przestrzeni 8×8 naprzemian białych i czarnych kwadracików. Obaj poruszają kolejno rozmaicie ukształtowanemi figurkami według specyalnych, stałych prawideł. Od czasu do czasu usuwa się pojedyncze figurki z szachownicy — »bije się« je. Kto prędzej »zabije« wrażego króla, ten partyę wygrywa.

Gra w szachy jest najstarszą z nam znanych. Atoli niespożyta jej życiowa energia; postępy, jakie wciąż u kulturnych narodów czyni, przemawiają za tem, że pozostanie grą najpóźniejszych generacyi. Cel ten osiągnąć musi. Zawiera bowiem instynkt walki, który w niej znajduje swój najniewinniejszy wyraz.

Ludzkość łatwo zapomina zmian, wywołanych wydarzeniami rozmaitych walk. Pozostaje jedynie sens moralny tych wydarzeń. Nie pomnimy rozlicznych faz walki długoletniej, toczonej przez pierwszy chrześcijański Kościół przeciw ustrojowi państwa rzymskiego; lecz produkt tej walki — przeświadczenie, że dobrobyt społeczeństwa na miłości bliźniego opierać się musi, jest dziś potężnym politycznym czynnikiem. Zatarły się zmiany, rewolucyą francuską wywołane. Pozostała zasada równouprawnienia dla działalności na każdem polu. Galilei umarł zwyciężony, lecz ocalił niezawisłość badacza.

Walki wszelkiego rodzaju różnią się między sobą na zewnątrz tylko. Prawidła, jakiemi się rządzą, bywają jednakie. W tem znaczeniu wojną konkurencya, pościg za prawdą, pięknem lub szczęściem wszystkie te rodzaje walk podobne są do siebie, a jednocześnie do gry szachowej. Wspólne im prawidło opiera się na zasadach prostoty, ekonomii i harmonii. Te same zasady odkrywa sumienny badacz w chemii, fizyce, biologii i sztuce. Jeden i ten sam komentarz poszczególnej walki daje się na wszystkie inne jej gatunki zastosować. Zrozumie to każdy, przechodzący stopniowe fazy rozwoju, jako szachista. Początkujący gra bezplanowo, kieruje nim wyłącznie przypadek. Po kilku próbach poświadcza, że dobrze jest bić figury nieprzyjacielskie, a oszczędzać własne, potrzebne do uzyskania celu gry, do zamatowania partnera. Tak powstaje w nim zrozumienie kardynalnej zasady strategicznej, że przewaga liczebna jest głównym warunkiem powodzenia.

Ten rzekomy pewnik czasami się nie sprawdza, co wprawia w zdumienie początkującego, który przekonuje się, że nie liczba figur decyduje, lecz ich bojowa działalność. Ta działalość musi być skuteczną, co zależy przeważnie od ilości współdziałających jednostek, lecz czasem od jakiegoś tajemniczego czynnika, który nazywamy pozycyą. Tajemnica ta drażni i zaciekawia grającego, każda partya jest dlań szukaniem prawdy, ukazującej się w mglistej oddali. W tej fazie rozwoju gra w szachy wywiera na początkującego magiczny czar, ujawnienie zaś niespodziewane prawdy budzi w nim ekstazę. Ekstaza jest to uczucie, wywołane powabem nowości i to nietylko w szachach. — Nie śmiejemy się z Archimedesa, że nagi z łaźni wyskoczył, skoro prawda nagle mu się ujawniła. Była to typowa ekstaza.

Pod wpływem tego uczucia młody amator, skoro ma nieco talentu, zaczyna grać kombinacyjnie, lecz z zadziwieniem dostrzega, że skutki tej gry są ujemne. Pojedyncze posunięcia są efektowne, lecz ich efekt końcowy słaby. Brak im spoistości, brak logiki. Szukając logiki, przekonuje się grający o jej nieubłaganiu. Potrzeba mieć podówczas wiele silnej woli i chęci rzetelnej pracy, by nie zboczyć z drogi prawdy na ścieżkę oportunizmu. A pokus jest niemało. Bogactwo myśli, nabyta rutyna, zgrabne stawianie »łapek« — wszystko to ułatwia młodemu szachiście wygraną z przeciętnymi partnerami, bez potrzeby szukania dalszej żmudnej drogi dla powodzenia. Jednak kandydat na mistrza musi się tym pokusom oprzeć i dalej nad sobą pracować, wy-

rzekając się tanich oklasków tłumu, próżności i subjektywności. W ten sposób wzbudzi się w nim instynkt oceniania pozycyi.

Ocenianie pozycyi jest najlepszym doradcą fantazyi i budowniczym planu przeprowadzenia partyi. Trzeba się uczyć poznawania dobrych i ciemnych stron każdorazowego planu, którego główny przymiot jest identyczny z tem, co w walce o byt zowiemy sprawiedliwością. Ocenianie pozycyi polega na objektywnem dostrzeganiu własnej przewagi, albo też słabości przeciwnika, celem wyzyskania tej słabości.

Zapatrywania te dają się zastosować także wtedy, jeżeli pojęcie gry w szachy zastąpimy nazwą innego rodzaju życiowego walki. Siłami, hamującemi zdrowy rozwój walki, będą zawsze: subjektywność, uprzedzenie, żądza tanich efektów i niechęć do rzetelnej pracy, która opłaca się tylko w ewolucyi samego siebie.

Gra w szachy jest więc teatrem maryonetek, którego lalki grają z wielką siłą i życiową prawdą. Szachy nas uczą, jakby się życie nasze — przy równych szansach i bez przypadku — ukształtować musiało. W tym stopniu są odzwierciedleniem życia. W szachach rozgrywa się miniaturowy dramat pokusy, winy, kary, walki, wytężenia i zwycięstwa sprawiedliwości. Azya darowała nam wiele cennych rzeczy, lecz z tego, co kultura jej w spadku Europie przekazała, gra w szachy jest podarkiem nie najmniejszym.

---

220. Obrona Philidora

z II. turnieju korespond. »Szachisty«.

Pleciński.	T. Berner.
1. e2—e4	e7—e5
2. S g1—f3	d7—d6

Ruch, cechujący sposób obrony, polecany gorąco przez francuskiego mistrza i wielkiego teoretyka 18-go stulecia, Philidora. Długie dziesiątki lat uważano tę obronę pod jego wpływem za najlepszą. Później przekonano się, że ten zacieśniający własną grę sposób nie jest korzystny i w 2-giej połowie 19-go stul. zaniechano tę obronę prawie zupełnie. Obecnie lubuje się w niej kilku młodych mistrzów, szukających pozycyi zawikłanych, dających sposobność do kombinacyi, oraz nowych dróg, jak Niemcowicz i Alechin, a i mistrz Marco grywa od wielu lat z predylekcyą t. zw. waryant majora Hanham (3. d4, S **d7** 4. G c4, **c6**, patrz grę 54).

3. d2—d4 G c8—g4

Philidor grywał 3... f7—f5 o wiele słabiej. Równie zaś dobrze można grać 3... e5×d4, 3... S g8—f6, albo jak wyżej 3... S b8—d7.

4. d4×e5 G g4×f3
5. D d1×f3

lepiej bić pionem g2

d6×e5
6. G f1—c4 D d8—d7

Ostatnie wydanie Bilguera poleca tu gorzej D d8—f6. W partyi granej w Paryżu podczas przedstawienia »Cyrulika Sewilskiego« w loży księcia Brunszwickiego grał tenże, naradzając się z hr. Isouard S g8—f6. Morphy grał białemi. Gra szła dalej: (**221**) 7. Db3, De7 8. Sc3, c6 9. Gg5, b5? (lepiej Dc7) 10. S×b5!, cb 11. G×b5+, Sbd7 12. o—o—o, Wd8 13. W×d7, W×W 14. Wd1, De6 15. G×d7+, S×d7 16. Db8+, S×D 17. Wd8‡. Ruch użyty w partyi pojawia się w grze poważnej poraz pierwszy jako wynalazek p. Bernera.

7. D f3—b3 S b8—c6

Bardzo ryzykowne posunięcie. Spokojnie i lepiej wydaje się c7—c5 z następstwem dopiero Sb8—c6.

8. G c4×f7 !	D d7×f7
9. D b3×b7	K e8—d7
10. D b7×a8	S c6—d4
11. K e1—d1 ?	

Białe nierade oddać zdobytą jakość, przez co narażają się na silny atak. Po 11. o—o, S×c2 12. Sc3, S×a1 13. Gg5, De8 (groziło Dd8+ Kc6, Dd5+, Kb6 i Db4‡) 14. D×D, K×D 15. W×S mają Białe pionka więcej i doskonałą pozycyę.

	D f7×f2
12. D a8—d5+	G f8—d6
13. D d5—c4	D f2×g2
14. W h1—f1	D g2—g4
15. K d1—d2	D g4×e4
16. S b1—a3	G d6×a3
17. b2×a3	S d4—f3+

Niepotrzebna strata tempa.

18. K d2—c3	S f3—d4

Skoczek powraca tu, bo tu jego najlepsze stanowisko.

19. D c4—d3	D e4—c6+
20. K c3—d2	S g8—f6
21. G c1—b2	D c6—g2+
22. K d2—c1	S f6—d5
23. G b2×d4	e5×d4
24. D d3—f5+	K d7—d6
25. W f1—d1	c7—c5
26. D f5—f1	D g2—g5+
27. W d1—d2	c5—c4 !

Grozi c4—c3 zdobyciem wieży. Król niemoże usunąć się na d1, a wręcz niemoze na b2 (Wb8+) Dama więc musi bić piona.

28. D f1×c4	D g5—g1+
29. W d2—d1	D g1×d1+
30. K c1×d1	S d5—e3+
31. K d1—e2	S e3×c4
32. a3—a4	W h8—e8+
33. K e2—d3	K d6—d5

Białe się poddały. Za tę grę otrzymał p. Berner nagrodę, przeznaczoną za grę najładniej w tym turnieju wygraną.

222. Hiszpańska

z krakowsk. turnieju jubileuszowego.

Żuk Skarszewski Aleks.	Irzykowski.
1. e2—e4	e7—e5
2. S g1—f3	S b8—c6
3. G f1—b5	a7—a6
4. G b5—a4	S g8—f6
5. o—o	d7—d6
6. W f1—e1	G f8—e7
7. d2—d4	e5×d4
8. S f3×d4	G c8—d7
9. c2—c3	o—o
10. S b1—d2	W f8—e8
11. S d2—f3	S c6—e5
12. G a4—c2	c7—c5
13. S d4—b3	

Lepiej było Sf3×e5. Cały ten manewr skoczkiem jest nienaturalny.

	G d7—g4
14. S b3—d2	D d8—c7

Tu mogły czarne sunąć także c5—c4, na co białe odpowiadały b2—b3 (nie 15. h2—h3, Gh5 16. g4? S×g4 poczem czarne odzyskują figurę przez Ge7—g5)

15. c3—c4	

Białe spieszą opanować punkt d5 traktując ruch 12. czarnych (c7—c5) jako błąd pozycyjny, zato jednak same oddają pole d4 i c3.

	b7—b5
16. b2—b3	S f6—d7
17. G c1—b2	G e7—f6

Teraz goniec f6 jest silniejszy niż jego biały antagonista na b2. Narazie grozi S×f3+

18. W a1—b1	S d7—b6

Zagraża punkt c4.

19. D d1—e2 ?	W a8—b8

Grozi po zamianach na c4 przy sposobności ofiarą na b2. Czarne mogły

już teraz grać d6—d5 (ruch ułatwiony przez stanowisko damy na e2), lecz narazie białe odpowiedziałyby c4×b5. Teraz grozi 20. d5, a w razie 21. c4×b5, a6×b5 22. D×b5, Sb6—c4 23. D—a4, Gd7 zdobywa damę.

20. W e1—d1

Tu, jak p. Sk. sam zaraz po partyi pokazał, powinne były białe grać K—h1 lub K—f1, aby czarnym odebrać możność szachowania króla — jak się zaraz okaże. Także De2—d1 unikało narazie niebezpieczeństwa.

d6—d5 !

21. c4×b5

Jeżeli 21. c4×d5 to Sb6×d5 a na 22. e4×d5, S×f3+ jeżeli zaś wprzód 22. Gb2×e5, Gf6×e5 23. e4×d5 to Ge5×h2+.

a6×b5

22. G b2×e5 G f6×e5
23. h2—h3 G g4—h5
24. K g1—f1

Teraz ten ruch jest szkodliwy. Białe mogłyby grać najlepiej 24. g4, Gg6 25. Se5, De5 26. Db5, d5×e4 i czarne mają silny atak, grożąc S—d5 lub h7—h5. Po sunięciu Kf1 czarne mają do rozporządzenia przedewszystkiem d5—d4 jest jednak na szachownicy w tej chwili kombinacya piękna a roztrzygająca odrazu, ułatwiona właśnie zastawieniem pola f1.

f7—f5 !

25. e4×f5

Inaczej czarne z korzyścią materyalną zdobywają punkt e4. Jeżeli e4×d5 to S×d5 grozi S—c3.

G e5—b2 ! !

Zastawia damie odwrót na a3 i zdobywa co najmniej figurę.

26. D e2×b5

Tu mogły białe grać D—d3, c5—c4 27. bc, bc 28. Sc4, bo ucieczkę na a3 wstrzymuje goniec,wolą jednak oddać damę za wieżę i figurę.

S b6—c4

27. D b5×b8 S c4×d2+
28. W d1×d2 D c7×b8

Białe grały jeszcze do 44. sunięcia, poczem się poddały.

223. Gra francuska

grana w Klubie krakowskim.

Białe-Dominik. Czarne-Dr Mikiewicz.

1. e2—e4 e7—e5
2. d2—d4 d7—d5
3. S b1—c3 G f8—b4

Posunięcie to uważane jest za niekorzystne, goniec ten powinien stać na e7 lub d6.

4. e4×d5 e6×d5
5. G f1—d3 S b8—c6
6. S g1—e2 S g8—f6
7. G c1—g5 h7—h6
8. G g5—h4 g7—g5

Czarne nie chcąc powrócić gońcem na e7 ze stratą tempa, odważają się na rozdarcie skrzydła królewskiego. Lepiej było w takim razie w 5. posunięciu zamiast 5... Sc6 grać 5... c6 a następnie Ge6 i Sb8—d7, ażeby w ten sposób uniknąć nieprzyjemnego skrępowania na f6.

9. G h4—g3 G c8—e6
10. o—o a7—a6

Aby nie dopuścić do Sb5; po 10... G×S 11. b×c Se7 12. f4 białe mają niezmiernie silny atak.

11. f2—f4 G e6—g4
12. f4×g5 h6×g5
13. W f1×f6 ! G b4×c3

Wrazie 13... D×W 14. S×d5 i Sc7+.

14. W f6×c6

Bardzo silne było także 14. Df1.

G c3×d4+

15. S e2×d4 ! G g4×d1
16. W c6×c7 D d8—f6

Jeśli 16... Gg4 to 17. We1+, Kf8 18. Wf1 De8 19. Gg6 i wygrywa. Jeśli

zaś 16... Gh5 to 17. We1+, Kf8 18. Sf5 i wygrywa np. 18... Wh7 19. Gd6+, Kg8 20. Se7+ Kh8 21. Ge5+ i t. d.

17.	S d4—f5	D f6—b6+

Gdyby czarne tego szacha nie dały, tylko odrazu 17... Gd1—h5 to 18. We1+. Kd8 (18... Kf8 traci damę) 20. Sd6 i wygrywa.

18.	K g1—h1	G d1—h5
19.	W c7×b7 !	D b6—a5
20.	W a1—e1+	K e8—f8
21.	G g3—d6+	K f8—g8
22.	S f5—e7+	K g8—g7
23.	G d6—e5+	K g7—h6
24.	b2—b4 !	D a5—d8

Nie dozwala szacha na b6; inaczej byłby mat w kilku posunięciach.

25.	G e5×h8	D d8×h8
26.	S e7—f5+	K h6—h7
27.	S f5—d6+	K h7—g8
28.	W e1—f1	W a8—f8
29.	g2—g4 !	

Zdobywa figurę.

		D h8—e5
30.	S d6—f5	G h5×g4 mus
31.	S f5—h6+	K g8—h8

Po Kg8—g7 następował ‡ w 3 posunięciach.

32.	S h6×g4	D e5—e6
33.	S g4—f6	d5—d4
34.	a2—a3	W f8—c8
35.	S f6—e4	f7—f5
36.	W b7—h7+	K h8—g8
37.	S e4×g5	D e6—d5+
38.	K h1—g1	W c8—f8
39.	W h7—c7	Czarne się poddały.

Po 39... Kh8 40. Gc1 D gdziekolwiek 41. Wh7‡.

224. Hiszpańska

turniej korespondencyjny.

Hauke.		Brach.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	S g1—f3	S b8—c6
3.	G f1—b5	a7—a6
4.	G b5—a4	S g8—f6
5.	o—o	G f8—e7
6.	W f1—e1	d7—d6 [1]
7.	c2—c3	b7—b5
8.	G a4—c2	G c8—g4
9.	d2—d4	D d8—d7 [2]
10.	d4—d5	S c6—d8
11.	h2—h3	G g4—h5
12.	a2—a4	W a8—b8
13.	a4×b5	a6×b5
14.	c3—c4	o—o
15.	c4×b5	D d7×b5
16.	S b1—c3	D b5—d7 [3]
17.	D d1—d3	S f6—e8 [4]
18.	S f3—h2	G h5—g6
19.	g2—g4	h7—h5
20.	S c3—e2	h5×g4
21.	h3×g4	S e8—f6
22.	S e2—g3	S f6×g4 [5]
23.	S g3—f5 !	G g6×f5
24.	e4×f5	S g4—f6
25.	K g1—h1	D d7—b5 [6]
26.	D d3—h3 !	D b5×d5+
27.	f2—f3	S f6—e8 [7]
28.	f5—f6 !	S e8×f6 [8]
29.	S h2—g4	W f8—e8
30.	W e1—g1	S d8—e6
31.	S g4—h6+	K g8—f8
32.	S h6—f5	S f6—g8
33.	L c2—e4 ! [9]	D d5—b5



34.	D h3—h8	G e7—f6
35.	G c1—h6	W e8—e7
36.	W a1—c1 ! ! [10]	d6—d5
37.	S f5×g7	G f6×g7
38.	W g1×g7	S e6×g7
39.	D h8×g7+	K f8—e8

40. G e4—f5 K e8—d8
41. D g7×g8+ D b5—e8
42. G h6—f8 Czarne poddały się.

[1]) Silniej odrazu b7—b5, gdyż biały goniec na c2 idąc dwa kroki zrobićby musiał.
[2]) Jeśli G×f3 to g×G.
[3]) Białe w sprytny sposób zyskały tempo.
[4]) Czarne chcą grać f7—f5 czemu białe przeszkodzić muszą.
[5]) Białe ofiarują pieszka dla ataku.
[6]) Czarne mając piona więcej dążą do zamiany dam a przytem chcą zarobić jeszcze jednego piona d5.
[7]) Ileż razy ten skoczek skakał po tych samych polach? Gdyby to chociaż już ostatni raz!
[8]) Czarne od dawna koniecznie dążą do oswobodzenia gry ruchem pionka f7. Białe zaofiarowują już trzeciego pionka, by tylko do tego nie dopuścić.
[9]) Białe chcąc uwolnić damę muszą grać na e4, by bronić piona f3.
[10]) Ruch acz niepozorny bardz silny. Grozi stratą czarnej królowej przez Gc6+, gdyby król przyszedł na e8.

225. Nieprzyjęty gambit królewski.

2 turniej korespondencyjny krakowski.

A. Paszkiewicz. Dr Bannet.

1. e2—e4 e7—e5
2. f2—f4 G f8—c5
3. S g1—f3 d7—d6
4. b2—b4

Ten gambit wyszedł dzisiaj z mody, jak mi się zdaje, niesłusznie; jeżeli się odważyło na 2) f2—f4, to tem bardziej powinno się mieć odwagę na 4. b2—b4, gdyż białe dostają silny atak wrazie przyjęcia, a jeszcze silniejszy wrazie nieprzyjęcia tego gambitu.

G c5—b6

Tak polecał grać Schallopp, twierdząc, że czarne stoją lepiej, gdyż białe zepsuły sobie pozycyę pionków na obu skrzydłach.

5. G c1—b2!

To sunięcie daje białym odrazu stanowczą przewagę. Podobnych partyj grałem już więcej, a wszystkie wypadły na korzyść białych; n. p.:

(**226**). Czarne: H. Bartmański: 5... Sd7 6. c4, c6 7. c5, d×c 8. f×e, Sh6 9. Gc4, c×b 10. d4, Sf8 11. Db3, De7 12. o—o itd.

(**227**). Czarne: S, Broch: 5... f5 6. Gc4, De7 7. d4, e×f 8. o—o, f×e 9. Sc3, c6 10. S×e4, d5 11. Seg5 itd.

(**228**). Czarne: Dr Wankin: 5... Gg4 6. f×e, Sc6 7. e×d, Gd4 8. c3, Gb6 9. d×c G×c7 10. d4 itd.

S g8—f6
6. f4×e5 S f6×e4
7. d2—d4 o—o
8. c2—c4 G c8—g4!
9. G f1—d3

Jeśji 9. c5 (?), to d×c 10. d×c, D×D+ 11. K×D, G×S+ 12. g×G, Sf2+.

G g4×f3
10. D d1×f3 S e4—g5
11. D f3×b7 S b8—d7
12. h2—h4 S g5—e6
13. D b7—e4 g7—g6
14. S b1—d2

Jeśli 14. c5 (?), d×c 15. d×c, S×c5! 16. b×S, S×c5 i D×Gd3.

D d8—e7
15. o—o—o

Najbezpieczniej; c4—c5 prowadziło teraz do gry bardzo zawikłanej, której rezultat trudny był do przewidzenia.

c7—c5
16. b4×c5 d6×c5
17. d4—d5 S e6—d4
18. S d2—f3 W a8—e8
19. W d1—e1

Białe nie mają innego sposobu obrony pionka e5.

G b6—a5

Zyskuje jakość, lub też ważnego pionka e5, gdyż po We1—e3 (?) następuje Sf5 21. We2, Sg3. Mimo to ruch ten przyspiesza upadek czarnych.

20. S f3×d4! c5×d4

Jeśli G×W, to Sc6 zyskuje damę.

21. D e4×d4

Jeśli We2 (?), to S×e5 23. G×d4, S×G+ i czarne wygrywają!

		G a5×e1
22.	e5—e6	S d7—f6
23.	W h1×e1	f7×e6
24.	W e1×e6	D e7—b4
25.	W e6×e8 i białe przegrały	

wskutek przekroczenia dozwolonego czesu namysłu.

229. Gra hiszpańska.

2 turniej korespondencyjny krakowski.

Dr J. Bannet. A. Paszkiewicz.

1.	e2—e4	e7—e5
2.	S g1—f3	S b8—c6
3.	G f1—b5	a7—a6
4.	G b5—a4	S g8—f6
5.	o—o	S f6×e4
6.	d2—d4	b7—b5
7.	G a4—b3	d7—d5
8.	S f3×e5	

Zwykle grają tu d4×e5, Ge6 9. c3 i t. d.; do niedawna bardzo ulubionem było 8. a2—a4, jednak od pojedynku Laskera z Schlechterem, a zwłaszcza od partyi Spielmanna z Tarraschem w San Sebastian 1912 wyszło zupełnie z użycia. 8. S×e5 uchodziło dawniej za silne, dziś zaniechano go również prawie zupełnie.

		S c6×e5
9.	d4×e5	G c8—b7

Czarne mają do wyboru trzy sunięcia: c7—c6. Gc8—e6 i Gc8—b7.

c7—c6, polecone przez Anderssena, odpiera Cordel w ten sposób: 10. Ge3, Gc5 11. Sd2, S×S 12. D×S, G×G 13. D×G, o—o 14. f4, Gf5 15. a4, Dd7 16 Dc5 i białe maję przewagę;

Gc8—e6 uważa Dr Bannet za złe: 10. Ge3. Gc5 11. G×G, S×G 12. f4, S×G 13. a2×b3, f5 14. Dh5+, g6 15. Dh6, Kf7 16. Sc3, d4 17. Se2 i białe stoją lepiej, gdyż na c5 odpowiadają 18. g4! (f×g 19. Sg3, Dd7 20. f5, G×f5 21. S×f5, g×f 22. Df6+, Kg8 23. W×f5) Cordel twierdzi jednak, że czarne mogą grać spokojnie po 18. g4, Dd8—f8!

Gc8—b7 uważa Dr Bannet za najsilniejsze i to właśnie z powodu niniejszej partyi. (Theorie u. Praxis, Cordela II. wyd.).

10.	G c1—e3	G f8—c5!

W tej pozycyi po raz pierwszy użyte; dotychczas grano Ge7. Dr Bannet uważa Gc5 w połączeniu z poprzedniem Gb7 za zupełne odparcie całego waryantu 8. S×e5.

11. S b1—d2

Białe nie mają nic lepszego; po 11. G×G, S×G dostałyby czarne silny atak na skrzydle królewskiem.

		G c5×e3
12.	S d2×e4	

Po 12. f2×e3 pionki e3 i e5 byłyby bardzo słabe.

		G e3—b6

Złe byłoby d5×e4, gdyż po f2×e3 Gb7 nie miałby żadnej przyszłości, a punkt f7 byłby wystawiony na silne ataki białych.

13.	D d1—h5	D d8—e7
14.	S e4—g5	h7—h6

Białe groziły e5—e6 na co obecnie czarne odpowiedziałyby g7—g6 15. e×f+, Kf8 i białe tracą figurę.

15.	S g5—h3	g7—g6
16.	D h5—g4	D e7—e6
17.	D g4—h4	

Mieniać damy było niemożliwe, bo czarne dostałyby decydujący atak dwoma wieżami, gońcami i pionkami g i h. Lepiej było cofnąć się odrazu na e2; białe jednak myślały jeszcze o ataku.

		D e6—f5

Aby umożliwić g6—g5.

18.	W f1—e1	g6—g5
19.	D h4—h5	o—o—o!

Cały obraz zmienia się odrazu. Z ataku białych nie zostało nic, czarny król

w zupełnem bezpieczeństwie, a czarne pionki wysunięte już znacznie do ataku na skrzydło królewskie.

20.	c2—c3	D f5—e6
21.	G b3—c2	K c8—b8
22.	K g1—h1	W d8—f8
23.	D h5—e2	f7—f5
24.	f2—f4	W h8—g8
25.	D e2—d2	D e6—e7
26.	S h3—g1	g5×f4

Nareszcie otworzyły sobie czarne linię dla wieży.

27. D d2×f4 W g8—g4

W tem miejscu czarne przekroczyły dozwolony czas namysłu i przewodniczący turnieju policzył partyę białym za wygraną. Czarny atak był zresztą nie do wstrzymania.

230. Gra hiszpańska.

z 9-go turnieju koresp. Sswajcarskiego.

A. Lenz, Hamburg. F. Quellennec, Paryż.

1.	e2—e4	e7—e5
2.	S g1—f3	S b8—c6
3.	G f1—b5	a7—a6
4.	G b5—a4	S g8—f6
5.	o—o	S f6×e4
6.	d2—d4	b7—b5
7.	G a4—b3	d7—d5
8.	d4×e5	

Trzeba wrócić do tego, dawniejszego sposobu gry, gdyż to, tak. uważane za silne 8. a4 zostało przez Schlechtera odparte (8. a4. S×d4! 9. S×d4, ed), a waryant Bergera mimo znanych ślicznych zwrotów (10. Sc3) uległ potędze Dra Tarrascha (10. Sc3, S×c3! 11. bc, c5! 12. ab, Ge7!) w partyi jego w San Sebastian 1912. przeciw Spielmannowi. Próby szukania korzyści w 8. S×e5 dotąd się nie udawały i zdaje się, że niemają przyszłości.

G c8—e6

9. c2—c3

Wielu, nawet znawcom nie jest jasną potrzeba tego ruchu. Po ruchu naturalnym pozornie 9. Sc3, znalazłby się goniec trwale zamkniętym (S×c3 10. bc, Sa5, poczem c7—c5—c4. W tej też okoliczności widzi Dr Tarrasch jedyne usprawiedliwienie i siłę ruchu 3... a7—a6.

G f8—c5

Ostrożniej jest Ge7, co skoczkowi e4 zostawia możność wycofania się na c5. Tędy wiedzie też droga do nowego waryantu »Wrocławskiego« (»Szachista« rok II. Zeszyt 3. str. 33) np. 9... Ge7 10. We1, o—o 11. Sd4, Sc6×e5! 12. f3, Gd6! z tak silnym atakiem, że ofiara skoczka zdaje się być usprawiedliwioną. Przyszłość osądzi.

10. D d1—d3

Ruch Motzka, o którego wartości różnie różni sądzą. Dr Tarrasch należy do rzędu jego nieprzyjaciół, utrzymując, że po właściwej odpowiedzi przechodzi atak do rąk Czarnych (Moderne Schachpartie p. 67). Sposób obrony czarnych w tej grze stanowi interesujący przyczynek do tego twierdzenia. Gra korespondencyjna Brach-Horak z 6-go Szwajcarskiego turnieju wprowadziła znaczne czne wzmocnienie zwykłego sposobu obrony: (**231**) 10. Sd2, o—o 11 Gc2, f5 12. ef, S×f6 13. Sb3, polegające na 13... Gd6! (zamiast Gb6) 14. Sbd4*) S×d4 15. cd, Gg4! Nastąpiło 16. Gd3 (lepiej było Dd3, znowu Motzko w innej formie, grozi Gg5 i Sg5), De8! 17. Ge2, Dh5! 18. h3 (lepiej niż g3, bo Wa8—e8×e2), Wae8! i Czarne wygrały w niewielu ruchach w świetny sposób.

f7—f6

---

*) Ze zdaniem p. komentatora, jakoby ta partya wprowadziła znaczne wzmocnienie obrony w tym sposobie gry zgodzić się nie możemy. Czarne osiągnęły wygraną pozycyę jedynie wskutek słabej gry białych. Jak to obie hiszp. gry Marca przeciw Ziole (53. i 55.) uwidoczniają, trzeba było grać 14. Sf3—g5, poczem białe piorunująco wygrywają. Nie nowa nowość p. Horaka 13... Gd6 nietylko obrony nie wzmacnia, ale ją znacznie osłabia (Red.).

Zwykła gra jest: o—o 11. Sd2, f5 12. ef, S×f6 13. Sg5, Se5! (nie Dd7? z powodu 14. S×e6, D×e6 15. Se4!! I to właśnie stanowi łapkę w posunięciu 10. Dd3). Ruchem w partyi wprowadza gracz paryski zajmującą nowość; wynajduje mianowicie rodzaj gambitu hiszpańskiego i zmusza Białe do trudnej obrony.

11. e5×f6

Konieczne. Po Gf4 nastąpi f5! lub może nawet g5.

o—o!

12. f6×g7

Czarne zaofiarowały dwa piony, osiągają zato gwałtowny zbiegający się atak na f2. Gdyby białe gambitu nieprzyjęły, 12. Sd2, mogłoby nastąpić S×d2 13. G×d2, D×f6 z korzyścią Czarnych.

W f8—f7

Niespieszno z biciem piona — poza którym król zdaje się być — podobnie jak w gambicie Cunninghama bezpiecznym.

13. S f3—d4

W takim spóźnionym rozwoju figur leży pewnie wiele hazardu, ale tu było to wskazane. Zamyka się bowiem linię Gc5 i przygotowuje f3.

S c6—e5!

Doskonale! Wszelka wymiana sprowadzałaby osłabienie ataku.

14. D d3—e2!

Grozi zdobyciem figury (f3). Kombinacya 14. S×e6, S×d3 15. S×d8 nanic wobec W×f2.

D d8—h4!

Znowu ślicznie! Pozycya niezmiernie kombinacyjna. Gdyby teraz 15. S×e6, to W×f2! 16. W×f2, G×f2+ 17. Kh1, Sg3‡. Albo 17. Kf1, D×h2 i wygr. Po 15. f3 nastąpi S×f3+ 16. W×f3, Gg4, albo 16. g2×f3, W×g7+ 17. Kh1, Sg3+.

15. S b1 d2

Nareszcie nadeszła kolej, by ten skoczek odegrał decydującą rolę.

S e5—g4

Jeszcze wzmacnia atak, ale już na tem koniec. Czarne zdobywają piona, ale po odparciu ataku matowego dochodzą Białe do silnego wzajemnego ataku, przy którym wzgardzony pionek g7 odgrywa główną rolę i grę do ostatka utrzymuje w ciekawem napięciu.

16.	S d2—f3!	W f7×f3!
17.	S d4×f3!	G c5×f2+
18.	W f1×f2	D h4×f2+
19.	D e2×f2	S g4×f2
20.	S f3—g5!	

Od tej chwili robią Czarne jedynie sunięcia wymuszone i choć to dziwnie wygląda, wygrana po 20 ruchach już się da prawie dokładnie wykazać.

		S e4×g5 mus
21.	G c1×g5	S f2—e4!

Gdy Sd3, to 22. Gh6, S×b2 23. Wf1, Gf7 24. G×d5! i wygr.

22.	G g5—h6	c7—c6

Groziło znowu Wf1, Gf7, G×d5.

23.	W a1—f1	G e6—f7
24.	G b3—d1!	W a8—e8?

Obliczone na następny + na e1 i tem wymuszoną wymianę.

25.	G d1—h5?	S e4—d6
26.	W f1—f6	W e8—e1+

Zabawna końcówka. Gdyby Czarne były sunęły 24... Wa7, byłoby musiało teraz nastąpić Wd7 i żadna czarna figura nie byłaby wolną do ruchu.

27.	K g1—f2!	S d6—e4+ mus
28.	K f2×e1	S e4×f6
29.	G h5×f7+	K g8×f7
30.	K e1—e2	S f6—g4

Po Se4 wkracza biały król. Ale Sg8 może dałoby słabe widoki na nierozegraną.

31.	G h6—f4	K f7×g7

Błąd. Ale cóż miały grać Czarne?

32.	h2—h3!	S g4—f6

Sh6 33. G×h6.

33.	G f4—e5	K g7—f7
34.	G e5×f6	K f7×f6
35.	b2—b4!	K f6—e5
36.	K e2—e3	K e5—f5
37.	a2 - a3	h7—h5
38.	g2—g3	K f5—g5

Gdyby Ke5, to 39. g4, h4 40. Kf3.

39.	K e3—d4	K g5—f5
40.	K d4—c5	K f5—e4
41.	K c5×c6	K e4—f3
42.	g3—g4	Poddały.

Czarne liczyły jeszcze na 42. K×d5? poczem by jeszcze zdołały wygrać, np.: 42. K×d5?, K×g3 43. c4, bc 44. K×c4, K×h3 45. b5, ab+ 46. K×b5. Kg3. Uwagi A. Lenza w Deutsche Szachzeitung.

TRZY GRY Z TURNIEJU KRAKOWSKIEGO.

(**232**). Liebeskind - Dominik: 1. Sf3, d5 2. e3, c5 3. b3, Sf6 4. Gb2, e6 5. Sc3, Sc6 6. a3, a6 7. d4, cd 8. S×d4, Gd6 9. g3, e5! 10. S×S, bc 11. Gg2, Gg4 12. Dd2, o—o 13. o—o, Dd7 14. f4, ef 15. Sa4, Wae8 16. gf, Sh5 17. Dc3, We6 18. Wf2, Wfe8 19. We1, Wg6 20. Sc5, Da7 21. b4, Gh3! 22. Wee2?, G×Sbc 23. G×G 24. W×G, S×f4 25. ef, We×W 26. W×W, fg 27. Da5, De7. Białe się poddały.

(**233**). Ameisen - Dominik: 1. c4, e5 2. e3, Sf6 3. Sc3, d5 4. cd, S×d5 5. Sf3, S×c3 6. bc, Gd6 7. d4, ed 8. cd, o—o 9. Ge2, b6 10. o—o, Gb7 11. Db3, Sd7 12. Ga3, Sf6 13. G×d6, D×d6 14. Se5, c5 15. Sc4, De7 16. dc, D×c5 17. Wac1, Dg5 18. f3, Wad8 19. Wfd1, Gd5 20. Db5, Dh6 21. e4, G×c4 22. D×c4, De3+ 23. Kf1, Df4 24. W×d8, W×d8 25. Dc7, D×c7 26. W×c7, a5 27. Gc4, Sd7 28. Wb7, Kf8 29. Gb5, Ke7 30. Ke2, Kd6 31. G×d7, W×d7 32. W×b6, Kc5 33. Wb2, Kc4 34. a4, Kc3 35. Wb5, Wd2+ 36. Ke3, W×g2 37. W×a5, W×h2 38. Wa7, f5 39. W×g7, fe 40. fe, h5 41. a5, Wa2 42. Wg5, h4 43. Wh5, Kc4 44. W×h4, W×a5 45. Wh1 i białe wygrały.

(**234**). Pitzele - Al. Żuk Skarszewski: 1. e4, e6 2. f4, d5 3. e5, Se7 4. d4, c5 5. Sf3, Sf5 6. c3, cd 7. cd, Sc6 8. Gb5, Db6 9 Sc3, Gb4 10. o—o, o—o 11. G×c6, bc 12. a3, Ge7 13. b4. a5 14. ba, W×a5 15. a4, c5 16. Wb1, Da7 17. Gd2, Da6 18. Wb5, cd 19. W×a5, D×a5 20. Sb5, Gb4 21. G×G, D×G 22. Da1, Gd7 23. Wb1, Dc4 24. Wc1, Dd3 25. S×d4, S×S 26. S×S, De3+ 27. Kh1, G×a4 28. We1, Dd2 29. f5, Gc2 30. fe, Ge4 31. Wg1, fe 32. S×e6, We8 33. Da6, Dh6 34. Sc7, D×D 35. S×D, W×e5 36. Sc5, Kf7 37. Wd1, Gc2 38. Wf1+, Ke7 39. Kg1, d4 40. Sb7, d3 41. Kf2, Wf5+. Białe się poddały.

Capablanca, zdążając do Petersburga, jako urzędnik kubańskiej tamże ambasady dawał po drodze w miastach, przez które przejeżdżał szereg przedstawień.

W Berlinie grał w towarzystwie szachowem 9. listopada 30 partyi jednocześnie z rezult. +21, —2=7, zaś dnia 14. listopada z 30 partyi +23—1=6. Poważne partye, jednę z Teichmannem i dwie z Miesesem wygrał wszystkie trzy.

W Warszawie grał 2 razy w warszawskiem towarzystwie zwolenników gry szachowej 24. listopada 30 partyi. Po $5^1/_2$ godz. walce osiągnął rezult. +25,—3,=2.

Wygrali pp. Jan Żabiński, Rudnik i Dobronrawow. Zaś nierozegraną osiągnęli pp. Czerniawski i Żochowicz. Zaś 25. listopada 31 partyi w $3^1/_2$ godz. +24—4=3. Wygrali pp. Dobronrawow po raz wtóry, Czerniawski, Grunland i Kowarski. Nierozegrane osiągnęli pp. Czajewski, Wolfsohn i Steindorf.

Warszawa więc i tym razem ładny osiągnęła wynik mimo, że najsilniejsi szachiści byli jedynie czynni, jako spektatorowie.

Podajemy z »Tygodnika Illustrowanego« parę partyi z pierwszej produkcyi:

(**235**). Capablanca - Rudnik: 1. d4, d5 2. c4, e6 3. Sc3, c5 4. Sf3, Sc6 5. e3, Sf6 6. a3, a6 7. dc, G×c5 8. b4, Gd6 9. Gb2, o—o 10. Wc1, dc 11. G×c4, De7 12. De2, b5 13. Ga2, Gb7 14. o—o, Wac8 15. Wfd1, Sc6—e5! 16. Wd4, S×f3+ 17. gf, G—e5 18. W4d1, Wfd8 19. W×W+, W×W 20. Wd1, Wc8 21. Wd3, Dc7 22. f4, Dc6 23. f3, Gc7 24. Kg2, We8 25. Sd1, e5 26. Wc3, Dd7, 27. W×c7, D×W 28. G×e5, Dd7 29. G×f6, gf 30. Sf2, Kh8 31. e4, Dc7 32. Dd2, Wd8 33. Gd5, Dd6 34. Dc3, G×d5 35. ed, D×f4 36. Dd3, Dg5+ 37. Sg4, h5 38. h4, Dg7. Białe się poddały.

(**236**). Capablanca - Jan Żabiński: 1. e4, e5 2. Sf3, Sc6 3. Gb5, a6 4. Ga4, Sf6 5. De2, b5 6. Gb3, Gc5 7. c3, De7 8. o—o, d6 9. d3, o—o 10. Gg5, Gd7 11. Sd2, Wae8 12. Sh4, Ge6 13. Sf5, Dd8 14. Df3, a5 15. a4, b4 16. Gc4, Sb8 17. d4, Ga7 18. de, de 19. Wd1, c6 20. Gb3, Sd7 21. Sc4, Dc7 22. W×d7, S×W 23. Dg3, f6 24. Gh6, g6 25. Wd1, Sc5 26. G×f8, K×f8 27. Sd6, S×b3 28. S×e8, K×e8 29. Sd6+, Ke7 30. Dh4, h5 31. Dg3, Gg4 32. Wd3, Sc1. Białe się poddały.

---

237. Francuska.

Morbach.	Dr Mannheimer.
1. e2—e4	e7—e6
2. d2—d4	d7—d5
3. S b1—c3	S g8—f6
4. G c1—g5	G f8—e7
5. e4—e5	S f6—d7
6. G g5×e7	D d8×e7
7. G f1—d3	

Pierwszy raz przez Dra Tarrascha grane tak na turn. Norymberskim 1883.

a7—a6

Ruch konieczny przed c7—c5, z pow. groźby Sb5 i Sd6+. Polecany przez

Schlechtera wypad damy na b4 odparł Leonhardt: 8. Sge2, c5 9. a3, Db6 10. Sb5, c4 11. Sd6+, Ke7 12. Dd2, f6 13. S×c8+, W×c8 14. G×h7.

8. S g1—f3	c7—c5
9. d4×c5	D e7×c5

Lepiej było bić skoczkiem.

10. o—o	D c5—c7

Zamiast się bawić zdobywaniem mocnego pionka, trzeba było rozwijać się w dalszym ciągu: Sc6, b5, Gb7 i t. d.

11. W f1—e1	S b8—c6
12. D d1—e2	b7—b5
13. D e2—e3	h7—h6

Gdyby 13... o—o, to 14. Sg5, h6 15. Sh7, We8 16. Sf6+.

14. D e3—f4

Grozi 15. G×b5, ab 16. S×b5 i Sd6+.

	b5—b4
15. S c3—e2	

Ładna i jak widać z dalsz. ciągu poprawna ofiara pionka.

	S d7×e5

Gdyby Czarne ofiary nie przyjęły (np. roszując), to Białe stawiają skoczka na d4, osiągając także znaczną przewagę.

16. K g1—h1!	o—o
17. S e2—d4	S c6×d4
18. S f3×d4	f7—f6
19. S d4—f3	D c7—f7
20. S f3×e5	f6×e5
21. D f4×e5.	D f7×f2

Nieco lepiej było grać Df4.

22. W e1—f1	D f2—c5

Gdyby 22... Dh4, to 23. Gh7+.

23. D e5—g3	g7—g5

Groziło 24. Dg6.

24. h2—h4	D c5—e7
25. W f1×f8+	K g8×f8
26. D g3—e5	K f8—g8

Albo też 26... Ke8, 27. Gg6+, Kd8 28. Wf1 i t. d.

27. W a1—f1	W a8—a7

Wrazie 27... Dg7 nastąpiłoby 28. Wf6 z groźbą Wg6.

28. W f1—f6 poddały.

Turniej z fundacyi byłego prezydenta Klubu Wiedeńskiego **Leopolda Trebitscha** ukończył się w przed Bożem Narodzeniem. Udział brało sześciu znanych i uznanych mistrzów i czterech silnych amatorów. Ci ostatni: inżynier Hrdina, Strobl i dwóch akademików Šara i Kirschen. Poniższa tabelka uwidacznia wynik. Na czele znowu Schlechter, który ani jednej gry nie przegrał. To jego zwyczaj. Nie zawsze umie się zdobyć na energię, by wygrać, ale pokonać go, to zadanie, które tylko niewielu mistrzom i nie często się trafia. Najważniejsza zdobycz tego turnieju to pozyskanie jednego — nieośledniej siły nowego mistrza, inżyniera Hrdinę. To jego pierwszy występ i tak poważny — zwłaszcza, że codzień przychodził grać z biura wprost po pracy zawodowej wielogodzinnej. To też nazwisko jego pewnie nieraz między najpierwszymi zabłyśnie.

Nieszczęśliwie grał rodak nasz p. Kirschen. Brak rutyny — ta przyjdzie i pewna nieśmiałość — cóż dziwnego! stały mu widocznie

na przeszkodzie. To też wiele razy grę wygraną stracił w ostatniej chwili — a najgorzej powiodło mu się z Dr Tartakowerem, bo pierwszą partyę, którą miał wygraną musiał przez przeoczenie uznać za remis, a w drugiej. również wygranej także przez szereg omyłek przewagę stracił, a w końcu w pozycyi nie do przegrania znów przez omyłkę się poddał. Także i staremu Albinowi szczęście niedopisywało. Śmiałą i wytworną grą — udowodnił raz jeszcze, że potrafi być najpierwszym równy, ale wiek ma swoje ciężary. Po paru godzinach pracy przychodziło zmęczenie i strata owoców zdobytych wyborną grą (Patrz partye 237, 238 i 239). Poniżej partye z tego turnieju.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Osiągnął jednostek
1. Schlechter	—	½½	½½	11	1½	11	½½	11	11	1½	14
2. Spielmann	½½	—	01	01	1½	½1	11	11	1½	11	13½
3. Dr Tartakower	½½	10	—	0½	11	11	11	11	10	½1	13
4. Reti	00	10	1½	—	11	½0	01	11	11	11	12
5. Hrdina	0½	0½	00	00	—	01	11	11	11	11	10
6. Albin	00	½0	00	½1	10	—	11	10	1½	11	9½
7. Šara	½½	00	00	10	00	00	—	½1	01	11	6½
8. Löwy	00	00	00	00	00	01	½0	—	11	11	5½
9. Strobl	00	0½	01	00	00	0½	10	00	—	0½	3½
10. Kirschen	0½	00	½0	00	00	00	00	00	1½	—	2½

238. Hiszpańska.

Albin.	Spielmann.
1. e2—e4	e7—e5
2. S g1—f3	S b8—c6
3. G f1—b5	a7—a6
4. G b5—a4	f7—f5 [1]
5. d2—d3	S g8—f6
6. G c1—g5	f5×e4 [2]
7. d3×e4	d7—d6
8. S b1—c3	G f8—e7
9. G a4—b3	G c8—g4
10. G g5×f6	G e7×f6
11. D d1—d5	D d8—d7
12. h2—h3 [3]	G g4×f3
13. g2×f3	G f6—g5
14. h3—h4 [4]	G g5—h6
15. W h1—g1	W h8—f8
16. W g1—g3	o—o—o
17. G b3—a4	W f8—f4
18. G a4×c6	b7×c6 [5]
19. D d5—d3	K c8—b7
20. W a1—d1	W f4×h4
21. K e1—e2	W d8—f8
22. S c3—a4	D d7—f7
23. c2—c4	D f7—h5
24. W d1—g1 [6]	K b7—a7
25. b2—b4	D h5—f7
26. S a4—c3! [7]	W f8—b8
27. b4—b5	d6—d5 [8]
28. c4×d5 [9]	c6×d5
29. S c3×d5	W b8×b5
30. D d3—c3	g7—g6
31. W g1—d1	W h4—h2

32.	a2—a4	W b5—b7
33.	W g3—g1	G h6—f8
34.	W d1—b1	c7—c5
35.	D c3×e5	W h2—h5
36.	W b1×b7+	D f7×b7
37.	D e5—c3	G f8—d6
38.	W g1—d1	W h5—e5
39.	D c3—c4 [10])	W e5—e8
40.	S d5—e3	D b7—b2+
41.	W d1—d2	D b2—e5
42.	D c4—d3	G d6—c7
43.	S e3—c4	D e5—e6
44.	D d3—d5	D e6×d5 [11])
45.	W d2×d5	h7—h5
46.	W d5×c5	G c7—f4
47.	W c5—c6	h5—h4 [12])
48.	W c6×g6	h4—h3
49.	W g6—g7+	K a7—b8
50.	W g7—h7	h3—h2
51.	S c4—e3	W e8—c8
52.	S e3—g4	W c8—c2+
53.	K e2—d3	W c2—d2+
54.	K d3—c3 ?? [13])	W d2—d1
55.	S g4×h2 [14])	W d1—h1
56.	W h7—f7	G f4—e5+
57.	K c3—c4	W h1×h2
58.	K c4—d5	G e5—c7
59.	e4—e5	W h2×f2
60.	f3—f4	W f2—d2+
61.	K d5—c6	W d2—c2+
62.	K c6—d5	W c2—d2+
63.	K d5—e6 [15])	W d2—a2
64.	W f7—d7	W a2×a4
65.	f4—f5	W a4—a5
66.	W d7×c7 ?? [16])	K b8×c7
67.	f5—f6	W a5—a1
68.	f6—f7	W a1—f1
69.	K e6—e7	K c7—c6
70.	e5—e6	K c6—d5
71.	K e7—d7	a6—a5

Białe poddały się.

1) Atak Walthoffena, na który nowy Bilguer poleca 5. d4! Tak grał ze Spielmannem Schlechter patrz grę 240.

2) W partyi Kopczyński - Flamberg grano (**239**): 6... h6 7. G×f6, D×f6 8. Sc3?, Gb4! 9. Sd2, G×c3 10. bc, o—o 11. o—o, Se7 (lepiej f4) 12. Gb3+, Kh7 13. f4?, fe? (ef i D×c3 zdobywało pieszka) 14. fe, Db6+ (by ratować wieżę) 15. d4, W×f1+ 16. D×f1, d5 17. ed, cd 18. Df7, Dd8 19. S×e4, Kh8 20. We1, Gf5 21. Sf6 i czarne się poddały.

3) Lepiej było 12. o—o—o, G×f3 13. gf, o—o—o 14. Se2, Gg5+ 15. Kb1; obecnie czarne nie dopuszczą przeciwnika do roszady.

4) Pieszka h białe stracić muszą, dlatego zużytkowują go do sunięć zaczepnych.

5) 18... D×c6? 19. D×c6, bc 20. Wh3.

6) Białe za oddanego pieszka otrzymały poważny atak; sunięcie ostatnie jest stratą tempa i należało odrazu grać b4, wyrównuje się ono jednak stratą tempa czarnych 23. i 25.

7) Broni pieszka a2.

8) 27... ab 28. cb, cb 29. S×b5+, W×b5 30. D×b5, D×a2+ 31. Kf1! (Kd3? Dd2+ 32. Kc4, De2+ 33. Kb4, c5+ 34. Ka5, Dd2+ i wygr.) Wh2 32. Wg2, Da2+ remis; a że czarne chcą wygrać, przeto obierają manowce kombinacyi.

9) Po 28. ed, cb wprowadziłyby czarne wieżę h4 do gry; atoli po 28. cd, cb! miałyby czarne łatwiejszą grę.

10) Broni pieszka e4, by umożliwić f4 i e5.

11) Czarne mieniają damy w zaufaniu w swe pieszki g i h; atoli tracą pieszka c5, którego obronić nie mogą, bo 45... Gb6? 46. Wd7+.

12) 47... g5 48. Wh6, h4 49. Se3 i oba czarne pieszki są unieruchomione; atoli kombinacya czarnych jak chybioną.

13) 54. Kc4! wygrywało partyę, gdyż uniemożliwiało 56... Ge5+.

14) Grając W×h2, G×h2 56. S×h2 mogły białe jeszcze wygrać.

15) Należało grać 63. Kc6 i remis.

16) Fatalny błąd charakteryzujący zmęczenie 70 letniego starca po 66. Wd5, W×d5 67. K×d5, Kc8 68. f6, Kd8 69. f7, Ke7 70. e6, a5 71. Kc4, Gd6 72. Kb5, Gb4 73. Ka4 partya była remis, gdyż czarne nie mogły bić pieszka e6 z powodu f8D, G×f8, K×a5. — Białe grały tę partyę w każdym razie z młodzieńczą werwą i siłą, dopiero pod koniec widać oznaki osłabienia myślowego (sunięcia 54, 63 i 66). Obj. Dr Bannet.

240. Nieregularna.

	Dr Tartakower	Albin
1.	f2—f4	d7—d5
2.	e2—e3	S b8—d7
3.	S g1—f3	g7—g6
4.	d2—d4	S d7—b6
5.	G f1—d3	G c8—g4
6.	o—o	G g4×f3 [1])
7.	D d1×f3	f7—f5
8.	S b1—d2	S g8—f6
9.	c2—c4	e7—e6
10.	c4—c5	S b6—d7
11.	h2—h3	S f6—e4
12.	G d3×e4	d5×e4 [2])
13.	D f3—d1	S d7—f6
14.	D d1—b3	D d8—c8
15.	S d2—c4	G f8—e7
16.	G c1—d2	o—o
17.	W a1—c1	c7—c6
18.	K g1—h2 [3])	W f8—f7
19.	S c4—e5	W f7—g7
20.	g2—g4	S f6—d5
21.	g4—g5	G e7—d8
22.	K h2—g2 [4])	G d8—c7
23.	S e5—c4	D c8—e8
24.	K g2—f2 [5])	W a8—b8
25.	W f1—h1	h7—h6
26.	h3—h4	D e8—f7
27.	D b3—a4	D f7—e8
28.	g5×h6 [6])	W g7—h7
29.	h4—h5	g6×h5
30.	W c1—g1+	K g8—h8
31.	D a4—d1	W h7×h6
32.	W g1—g5	h5—h4
33.	D d1—g1	D e8—f7
34.	G d2—e1	b7—b5
35.	c5×b6	a7×b6
36.	K f2—e2	D f7—h7
37.	D g1—h2	W b8—g8
38.	W g5×g8+ [7])	D h7×g8
39.	W h1—g1	D g8—f7
40.	W g1—g5	h4—h3 [8])
41.	G e1—g3	S d5—f6
42.	G g3—e1	S f6—h7 [9])
43.	W g5—g1	D f7—h5+
44.	K e2—d2	S h7—f6
45.	S c4—e5	G c7×e5
46.	f4×e5	S f6—g4
47.	D h2—f4	h3—h2
48.	W g1—h1	K h8—h7
49.	a2—a4	K h7—g6 [10])
50.	b2—b4	D h5—h3
51.	D f4—g3	D h3×g3
52.	G e1×g3	W h5—h3
53.	G g3—f4	W h3—f3
54.	a4—a5	b6×a5
55.	b4×a5	W f3—f2+
56.	K d2—c3	W f2—a2
57.	G f4×h2	S g4×h2? [11])
58.	K c3—b3	W a2×a5
59.	W h1×h2	W a5—a1?? [12])
60.	W h2—g2+	K g6—f7
61.	K b3—b4	W a1—c1
62.	W g2—h2	W c1—e1
63.	W h2—h7+	K f7—f8
64.	W h7—h3	W e1—f1
65.	K b4—c5	W f1—f3
66.	W h3—h6	K f8—g7?
67.	W h6×e6	f5—f4
68.	W e6—e7+	K g7—g6
69.	W e7—a7	W f3×e3
70.	e5—e6	W e3—d3
71.	W a7—f7	f4—f3
72.	W f7—f8	Czarne się poddały.

[1]) O ile czarne chcą grać f7—f5 musi ta zamiana pierwej czy później nastąpić

[2]) Piony winny mieć, wprawdzie kierunek dośrodkowy i dlatego w myśl tej zasady byłoby wskazanem f3×e4; atoli w tym wypadku atak pieszków białego skrzydła królewskiego byłby tem silniejszym, że czarne nie mogą roszować na stronę damy (bo tam pieszki białe są już wysunięte) a na stronie królewskiej miałyby czarne dwa pieszki (g i h) przeciw trzem białym (f, g i h).

[3]) Dla przygotowania ataku pieszkami i dlatego czarne wysuwają natychmiast przed czoło swego króla wieżę.

[4]) Bitwa rozegra się na skrzydłach królewskich i w tym celu muszą białe ustawić swą artylerye na liniach g i h; dlatego usuwają swego króla w środek swych zastępów, by nie przeszkadzał w akcyi a zarazem, by bronił pieszka e3.

[5]) Oczywiście nie 24. D×b7? gdyż G×f4 i G×g5.

[6]) 28. D×a7, hg 29. hg, Wa8 30. D×b7, G×f4 i t. d. i odzyskują pieszki; dlatego białe wolą 28. gh licząc, że starania o odzyskanie tego pieszka pogorszą grę czarnych.

[7]) Źle byłoby 38. G×h4, bo W×g5 zdobyłoby wieżę; dlatego białe grają 38. W×g8+, a czarne odbijają damą, bo po 39. G×h4 nastąpi Kh7! (groziło Gf6+ 40. Wg1, Df7 lub jeszcze lepiej De8 z groźbą Dh5+.

[8]) W myśl poprzedniej uwagi można było grać także 40... Gd8 41. Se5, De8, atoli wówczas pieszek c6 by »wisiał«.

[9]) 42... Sg4 rozstrzygało bezzwłocznie, gdyż białe muszą oddać jakość, inaczej pieszek h3 maszeruje bez przeszkody po buławę hetmańską.

[10]) Stracone sunięcie; białe ostatnimi ruchami wzmocniły nieco swą pozycyę i nawet porzygotowały kontratak na skrzydle damy; należało grać odrazu 49... Dh3 50. Dg3, D×g3 51. G×g3, Wh3 52. Gf4 Wf3 a w tej pozycyi okazuje się, że brak ruchu b2—b4 względnie groźby a4—a5 paraliżuje cały biały kontratak.

[11]) 57... S×e3 58. Kb3, W×a5 wygrywało z łatwością.

[12]) 59... c5 jeszcze zawsze wygrywało.

Objaśniał Dr Bannet.

241. Francuska.

	Spielmann.	Albin.
1.	e2—e4	e7—e6
2.	d2—d4	d7—d5
3.	e4—e5	c7—c5
4.	S g1—f3	S b8—c6
5.	d4×c5	G f8×c5
6.	G f1—d3	S g8—e7
7.	G c1—f4	D d8—b6
8.	o—o	D b6×b2
9.	S b1—d2	S e7—g6
10.	G f4—g3	D b2—a3
11.	S d2—b3	G c5—b6
12.	h2—h4	D a3—a4
13.	D d1—d2	D a4—g4
14.	K g1—h1	G c8—d7
15.	a2—a4	D g4—h4
16.	c2—c3	D h4—e7
17.	h4—h5	S g6—f8
18.	G g3—h4	f7—f6
19.	e5×f6	g7×f6
20.	D d2—h6	G b6—d8
21.	W f1—e1	W h8—g8
22.	c3—c4	d5×c4
23.	G d3×c4	D e7—g7
24.	D h6×g7	W g8×g7
25.	S b3—c5	W g7—g4
26.	S c5×b7	G d8—e7
27.	G c4—b5	a7—a6
28.	G b5—f1	W g4—b4
29.	W e1—b1	W a8—a7
30.	W b1×b4	G e7×b4
31.	G h4×f6	W a7×b7
32.	G f1×a6	W b7—a7
33.	G a6—d3	W a7—a5
34.	g2—g4	e6—e5
35.	g4—g5	G b4—e7
36.	G f6—g7	G d7—g4
37.	G d3—e4	G g4×f3
38.	G e4×f3	S c6—d4
39.	G f3—e4	G e7×g5
40.	W a1—b1	S d4—e6
41.	W b1—b8+	K e8—f7
42.	W b8—b7+	G g5—e7
43.	h5—h6	S e6—g5
44.	G e4—c2	S f8—e6
45.	G c2—b3	K f7—e8
46.	G b3—c4	S e6—d8
47.	G c4—b5+	K e8—f7
48.	W b7—b6	G e7—c5
49.	W b6—f6+	K f7—e7
50.	W f6—f5	S d8—f7
51.	G g7×e5	K e7—e6
52.	G e5—c3	W a5×b5
53.	W f5—f6+	K e6—e7
54.	a4×b5	S g5—e4
55.	W f6—c6	S e4×f2+
56.	K h1—g2	S f2—e4
57.	G c3—a5	G c5—d6
58.	G a5—c7	K e7—d7
59.	G c7×d6	S f7×d6
60.	W c6—a6	S d6×b5
61.	W a6—g6	S b5—d6
62.	W g6—g7+	K d7—e6

63. W g7×h7	S d6—f7
64. W h7—g7	K e6—f6

Remis.

242. Gra dwóch skoczków w obronie.

Dr Tartakower.	Kirschen.
1. e2—e4	e7—e5
2. S g1—f3	S b8—c6
3. G f1—c4	S g8—f6
4. S b1—c3	G f8—c5
5. d2—d3	d7—d6
6. G c1—e3	G c5—b6
7. D d1—d2	G c8—e6
8. G c4—b3	D d8—d7
9. o—o—o	o—o—o
10. d3—d4 !	e5×d4
11. S f3×d4	S c6×d4
12. G e3×d4	G b6×d4
13. D d2×d4	

Białe stoją znakomicie. Czarne nie bardzo mogą grać b7—b6, albo Kb8, bo naraziłyby się na silny atak. Szukają więc zawikłań kombinacyjnych.

	G e6×b3 !
14. D d4×a7	D d7—c6
15. a2×b3	S f6×e4
16. S c3×e4	D c6×e4
17. W h1—e1	

Białe zaofiarowują piona w celu uzyskania ataku.

	D e4×g2
18. K c1—b1	

Grozi We1—e7.

	K c8—d7

Błąd. Najlepiej było Dg2—c6.

19. D a7—a4+	

Zasłonić się damą nie można, bo mat na g4. Niemożebne też i c7—c6, bo Db4 wygrywa. Więc nolens, volens.

	K d7—c8
20. W e1—e7	K c8—b8
21. W d1—d4	D g2—f1+
22. K b1—a2	D f1—a6
23. D a4×a6	b7×a6
24. W e7×f7	W h8—f8 !
25. W d4—f4	W f8×f7
26. W f4×f7	g7—g5
27. c2—c3	K b8—c8
28. b3—b4	W d8—d7
29. W f7—f8+	K c8—b7
30. W f8—f5	h7—h6
31. W f5—f6	W d7—e7
32. f2—f4	W e7—e2
33. h2—h3	W e2—h2
34. f4×g5	h6×g5
35. W f6—f3	W h2—g2
36. K a2—b3	g5—g4
37. h3×g4	W g2×g4

I po kilku jeszcze posunięciach uznano grę za nierozegraną.

243. Hiszpańska.

Kirschen.	Schlechter.
1. e2—e4	e7—e5
2. S g1—f3	S b7—c6
3. G f1—b5	a7—a6
4. G b5—a4	S g8—f6
5. o—o	G f8—e7

System S×e4 6. d4, b5 7. Gb3, d5 8. de, Ge6 9. c3, Ge7 albo Gc5 daje o wiele swobodniejszą grę.

6. W f1—e1	b7—b5
7. G a4—b3	d7—d6
8. c2—c3	o—o
9. d2—d3	

Więcej agrasywne jest d4, czarne jednak mają systemem Czigorina Sf6—d7 dostateczną obronę.

	S c6—a5
10. G b3—c2	c7—c5
11. S b1—d2	S a5—c6
12. S d2—f1	W f8—e8

Słaba obrona.

13. h2—h3	G e7—f8
14. G c1—g5	h7—h6

15. G g5—h4

Lepszem zdaje się być Ge3. Białe cofają gońca na h4, by nie dozwolić Czarnym ustawienia g7—g6 i Gg7, co po Ge3 było możebnem, obecnie zaś z powodu dziur na h6 i f6 niekorzystnem.

		G f8—e7
16.	d3—d4 !	c5×d4
17.	c3×d4	D d8—b6
18.	a2—a3	

Przygotowuje b2—b4 i broni pośrednio pionka d4. Po ed odzyskują go białe grając Dd2 i Wd1 ze znacznie lepszą grą.

		G c8—b7
19.	d4—d5	S c6—a5
20.	S f1—e3	G b7—c8
21.	b2—b4	S a5—b7
22.	D d1—d2	G c8—d7
23.	G c2—d3	a6—a5
24.	W e1—c1	a5×b4
25.	a3×b4	W e8—c8
26.	K g1—h2	

By nie stracić linii a.

		W a8×a1
27.	W c1×a1	K g8—h8
28.	g2—g4 !	g7—g5
29.	G h4—g3	W c8—g8

By przez h6—h5 uzyskać atak.

30. S f3—e1 W g8—c8

Gdyby h6—h5, to 31. f2—f3.

31.	W a1—a2	S f6—h7
32.	W a2—c2	

W tej lepszej dla białych pozycyi zgodziły się strony na nierozegraną.

244. Hiszpańska.

Kirschen. Strobl.

1.	e2—e4	e7—e5
2.	S g1—f3	S b8—c6
3.	G f1—b5	a7—a6
4.	G b5—a4	S g8—f6
5.	o—o	d7—d6
6.	d2—d4	e5×d4

Lepiej b7—b5. Białe mogą w takim razie grać albo 7. de, de 8. D×D+, S×D 9. Gb3 z nieco lepszą grą, albo też 7. Gb3, ed, 8. c3! Z bardzo silną grą. (8. S×d4, S×S 9. D×S, c5 straciłyby białe figurę).

7.	S f3×d4	G c8—d7
8.	S b1—c3	S c6×d4

Czarne mogły grać lepiej Gf8—e7 i roszować. Obecnie zajmuje dama biała dominujące stanowisko na d4.

9.	G a4×d7	D d8×d7
10.	D d1×d4	G f8—e7
11.	b2—b3	

System rozwoju polecany przez Dr Tarrascha.

		o—o
12.	G c1—b2	

Teraz okazuje się, jak silne ma stanowisko królowa, która niemoże być atakowana pionkiem c z powodu słabości pola d6.

		D d7—c6??
13.	S c3—d5	D c6—d7
14.	W a1—d1	W a8—d8

Zaraz c7—c6 błąd, bo pion ginie.

15. W d1—d3 ! c7—c6

Grozi Wg3 zniszczeniem. Gdyby Kh8, to 16. Wg3, c6 17. S×f6, G×f6 18. D×f6!

16.	S d5×e7+	D d7×e7
17.	W d3—g3	

Z groźbą D×f6.

		K g8—h8
18.	c2—c4	W f8—e8

Gdyby D×e4, to D×f6.

19. f2—f3 D e7—e5

Wrazie d5, 20. De3 z groźbą W×g7, K×W, Dg5+.

20. D d4—d2 D e5—h5 !

21. W f1—d1

Przygotowuje Df4, co zaraz nie można z powodu Dc5+, Kh1, Sh5 i zdobywa jakość.

		W e8—e6
22.	D d2—f4	h7—h6
23.	e4—e5 !	S f6—e8
24.	e5×d6	S e8—f6

Jedyne. Czarne nie mogą piona odbić np. We6×d6 25. W×d6, W×d6 (nie Dc5 z powodu Wd6—d4) 26. G×g7+ i wygr.

25.	b3—b4 !	a6—a5
26.	a2—a3	a5×b4
27.	a3×b4	K h8—h7
28.	d6—d7	

Z groźba Dc7. Gdy W×d7, to 29. W×W, S×W, 30. W×g7+.

		S f6—e8
29.	d7×e8D	W d8×d1+
30.	K g1—f2 Czarne się poddały.	

Turniej korespondencyjny pisma **„L'Eco degli Scacchi"** już się niedługo rozpocznie. Jeszcze parę miejsc wolnych. Wpisowe 5 lirów. Adres: Car. Nicolo Davi De Cordova, Vicolo, Collucio 49. Palermo, Sicilia. Prócz Włochów, Francuzów, Anglików i Niemców zapisało się i paru Polaków. — Dyrektorem turnieju mistrz Dr S. Tarrasch w Norymberdze.

Turniej rosyjski mistrzów skończył się. Brało udział ośmnastu. z Polaków Flamberg z Warszawy i Salwe z Łodzi. Nasz przedstawiciel Z Warszawy niemiał szczęścia. Przed ostatnim dniem gry wysunął się na czoło trzynastoma punktami z 16 granych gier. Za nim byli Niemcowicz i Alechin po $12^1/_2$ i t. d. Flamberg zatem miał najwięcej szans zwycięstwa. Nazajutrz obaj jego współubiegający się wygrali, osiągnęli więc cyfrę $13^1/_2$. Flamberg zaś, który grając ze Znosko-Borowskim miał pozycyę remizową, która zapewniała mu równy stan z tamtymi — chcąc koniecznie osiągnąć pełne zwycięstwo wzgardził pewną remizą — chcąc zaś koniecznie wygrać — przegrał i pozostał za tamtymi trzecim. Do turnieju zatem kwietniowego t. zw. wielkich mistrzów dopuszczono Alechina i Niemcowicza. Dokładne o tym turnieju sprawozdanie zdamy w następnym zeszycie.

DZIAŁ ZADAŃ.

ROZTRZYGNIĘCIA TURNIEJÓW ZADANIOWYCH.

»Hampstead and Highgate Express« zdobyli nagrody pp I. J. G. Heathcote w Arnside, II. C. A. L. Bull w Durban, III. i IV. A. W. Daniel w Bridgend i P. F. Blake w Garston, V. W. I. Wood w Londynie.

W Konkursie na trzychodowy samomat »Budai Sakkozó Társaság« (Towarzystwo Szachowe w Budzie) zdobyli nagrody pp.: I. Dr H. Rohr w Wrocławiu, II. i III. Hugo Herczeg w Budapeszcie i I. Jespersen w Holte, IV. K. A. L. Kubbel w Petersburgu.

W Konkursie na zadanie mat w trzeciem posunięciu »Magyar Sakkvilág« pp.: I. V. Cisař w czeskiem Pilznie, II. S. Herland w Bukareszcie, III. M. Feigl w Wiedniu, IV. K. Fiala w Tabor, V. T. C. Henriksen w Frederikstad, VI. W. B. Meiners w s' Gravenhage. Między odznaczonymi zaszczytnymi wzmiankami znajduje się p. K. Grabowski w Warszawie.

W Konkursie na zadanie w 3 ruchach »Magyar Sakkujsag« pp.: I. Dr A. Miskolczy w Budapeszcie, II. L. B. Salkind w Moskwie, III. Dr E. Palkoska w Pradze, IV. K. Traxler w Dubie, V. C. A. L. Bull w Durbau.

NOWE KONKURSY NA ZADANIA.

Pismo »Dsimtenes Wehstnesis« wyznacza trzy nagrody (Rubli 25, 15 i 10) za trzy najlepsze trzychodówki, które w ciągu roku 1914 w tem piśmie będą publikowane. Sędziowie: I. Behting i K. A. L. Kubbel. Adres: Ryga, Redakcya W. O., Fach pocztowy 34.

»Deutsche Schachzeitung« ogłasza, że honorowe nagrody w sumie łącznej Marek 150 przeznaczone są na odznaczenie tych kompozytorów, którzy najlepsze grupy złożone z czterech zadań t. j. jednej cztero, lub pięciochodówki, dwóch trójchodówek i jednej dwuchodówki w ciągu roku 1914 w tem piśmie ogłoszą. Ilość zadań nieograniczona. Grupę konkurującą ma prawo utworzyć autor z wszystkich swych prac w r. 1914 opublikowanych.

W Katalonii rozpisują Konkurs na zadanie trzychodowe oraz drugi na studium końcówkowe. Nagrody w każdej grupie po 50, 30 i 20 Pesetas i książka. Nadsyłać należy po dwa zadania, lub końcówki, można wziąć udział w obydwóch oddziałach. Każda pozycya ma być w 2 egzemplarzach z zupełnem rozwiązaniem. Adres w kopercie z godłem. Termin do 15. Maja b. r. Nadsyłać pod adresem: Mr. Baldomero Vilallonga, Café de la Sala Imperio, calle Diputacion, 239, Barcelona w Hiszpanii. Na kopercie dodać należy słowo »Ajedrez«.

Klub szachowy w Budapeszcie rozpisuje z powodu rocznicy pięćdziesiątej założenia Klubu Konkurs na zadanie mat w drugiem posunięciu. Nadsyłać należy najwyżej 2 zadania oryginalne z godłem, jak zwykle, na diagramach do 1. Września b. r. pod adresem Klubu budapeszteńskiego szachowege, Budapest V. Café Akademia. Sędziowie: Alain C. White, O. T. Blathy i A. Havasi. Nagrody kor. 200, 150, 100, 80, 60, trzy po 50 i dwie po 30. Diesięć najlepszych zadań po nagrodzonych otrzymają wzmianki zaszczytne oraz po 20 kor. następne zaś dziesięć wzmianki pochwalne i po 10 koron. Prócz tego trzy nagrody specyalne. Rezultat będzie ogłoszony najpóźniej w grudniu 1914.

»Pesti Hirlap« rozpisuje Konkurs na 3 chodówkę. Nagrody 80, 40, 20 koron. Warunki zwykłe. Adres. »Pesti Hirlap« (Szachspalte) Budapest VI., Vaczi-Korut 78. do 31. VII. b. r.

»Népszava« rozpisuje Konkurs na dwuchodówkę. Warunki zwykłe. Nagrody 40, 20 koron i książki. Adres: Redaktion der Népszava (Szachspalte), Budapest VIII. Conti — u 4 Termin do 31. Lipca b. r.

Ustředni jednota českých šachistů« rozpisuje Konkurs międzynarodowy na trzychodówkę — bez ograniczenia ilości zadań. Adres: Fr. Dedrle w Bernie, Lichtenauerowa 10, Morawy. Termin do 1. Lipca b. r. Nadsyłać na diagramach z godłem i wyczerpującem rozwiązaniem. Sędziom (Pospišil i Traxler) będą do oceny przedstawione zadania bez godła. Roztrzygnięcie w zeszycie październikowym »Časopisu Českych Šachistů«. Nagrody 80, 60, 40, 20 koron.

Deutsche Arbeiter Szachzeitung (Monachium, 19. Landshuter Alee 14.) rozpisuje Konkurs na dwuchodówki (M. 20, 15, 10) i trzychodówki (M. 30, 20, 15). Zadania, najwyżej 3., nadsyłać należy z godłem na diagramach do 15. Czerwca b. r. Sędziowie: I. Kortč i K. Traxler.

SPROSTOWANIE.

W zadaniu 245 wieża h6 ma być białą. W zadaniu 260. dodaje się czarnego pionka na b6. W zadaniu 265. pionek zamiast na b7 stoi na b6.

ROZWIĄZANIE ZADAŃ Z ZESZYTU 3-go.

211. 1. Dd4, Sd7; 2. De5+ i t. d. Zadanie to ma rozwiązanie uboczne: 1. De3 212. 1. Wd3, Sd5; 2. Sc2 i t. d. 213. Da2; 214. Ge5; 215. Se6; 216. f5; 217. 1. Se3, h5; 2. Gg8+ i t. d. 218. 1. Sc3, b×c3; 2. Wf8+, 3. Dg4 itd. 219. 1. Gb6, Kd3; 2. De3+, 3. Dc5+ i t. d. 220. Dc7; 221. Df3; 222. Wf3.

Rozwiązali trafnie pp.: Zientek z Ustronia, Falk ze Stanisławowa, Łasiński ze Lwowa i Stanisław Nowakowski z Poznania.

ROZWIĄZANIA ZADAŃ Z ZESZYTU 4-go.

223. 1. b4, dc; 2. Se5, f×Se5; 3. S×e5, Gd7; 4. e8D+, G×d; 5. S×f7+ G×S‡.

Wielu rozwiązujących zauważyło, że pozycya gońca na e8 niemożliwa, skoro pieszki d i f na pierwotnem miejscu. Czyniono też zarzut redakcyi, że takie zadanie pomieszcza. Z drugiej strony pp. bracia Gluzińscy i inni głoszący hasło emancypacyi sztuki zadaniowej od partyi praktycznej, wcale tego za usterkę nie poczytują. Aby pogodzić obie strony, wywodzimy, że pozycya taka i w grze praktycznej jest możliwą, skoro czarny król z gońcem miejsca przez pomyłkę pomieniali, czego partner przed czwartem sunięciem nie zauważył. Późniejsze zaś rektyfikacye prawidła gry wzbraniają.

224. 1. e8D+, 2. Gc4+, 3. We2+, 4. Wf6+, 5. De5+.
225. 1. Se5+, 2. Db3+, 3. Gh6+, 4. Dd5+.
226. 1. Gf7, Sg7 2. Kg6+ i t. d.
227. 1. Gf4, S×f6 2. c4+ i t. d.
228. 1. Dg1, K×W 2. Da1+ i t. d.
Zadanie to jest kilkakrotnie uboczne.
229. 1. Sf4 230. Db5 231. Dh8 232. Db5 233. Sd5 234. Gb2.

NASZE ZADANIA.

Odnośnie do zadań poprzedniego zeszytu otrzymaliśmy obszerny list recenzyjny od nestora kompozytorów szachowych posła p. Roberta Braune, który wyraża się z wielkiemi pochwałami o twórczości szachowej polskiej. Na pierwszem miejscu tejże kładzie p. Braune dwuchodówki p. Grabowskiego zapewniające zdaniem recenzenta ich twócy nieposlednie miejsce w rzędzie problemistów światowych. P. Braune rozbiera szczegółowo, z fachową oceną prawdziwego znawcy debiutowe trójchodówki p. Romana Małachowskiego z Warszawy (265—267), świadczące zaszczytnie o talencie ich kompozytora. Najmniej podoba się recenzentowi Nr. 266 z powodu nieestetycznej wieży h8. Zadanie to przerobił p. Braune na poczekaniu, a udatną tę przeróbkę dedykuje p. Małachowskiemu.

Ułożył Robert Braune, Kraina. Poświęcone p. R. Małachowskiemu w Warszawie.

(Oryginał »Szachisty Polskiego«).



Mat w trzech posunięciach.

ORYGINAŁY „SZACHISTY POLSKIEGO“.

268. W. Łasiński, Lwów.

Mat w 4 posunięciach.



269. W. Łasiński, Lwów.

Mat w 3 posunięciach.



270. Studyum Dr J. S. Drohobycz.

Białe zacz. i wygr.



Trzy trójchodówki.

271. W. Sassower, Mikołajów.

Posw. Klubowi w Kossowie.



272. W. Sassower, Mikołajów.

Posw. p. A. Körnerowi.



273. Al. Wagner.



Sześć dwóchodówek.

274. W. Sassower, Mikołajów.



275. O. Dehler, Lipsk.



276. O. Dehler, Lipsk.



277. J. Goldenstein, Tarnopol.



278. J. Goldenstein.



279. J. Goldenstein.



280. Inż. Juliusz Żukowski, Kraków.
Mat w 4 posunięciach.
»Illustracya Polska« 1904.



281. J. Klemensiewicz, Kraków.
Mat w 3 posunięciach.
Oryginał.



282. K. Grabowski, Warszawa.
Mat w 3 posunięciach.
4 nagr. »Frank Volksblatt« 1913.



283. A. Ursič, Dalmacya.
Mat w 2 posunięciach.
»Deutsche Schachzeitung« 1913.



284. K. Grabowski, Warszawa.
Mat w 2 posunięciach.
2 nagr. »Hvaz 8 Dag« 1913.



285. K. Grabowski, Warszawa.
Mat w 2 posunięciach.
Zaszcz. wzm. »Schachwelt« 1912.



Z Konkursu dwuchodówek „Brisbane Courier" 1913.

286. J. Rietvelt.
1 nagr.



287. C. Mansfield.
2 nagr.



288. B. Fegan.
3 nagr.



Końcówki.

289. Białe zacz. i wygr.
»Strategie« 1914.



290. Białe zacz. i wygr.
»Strategie« 1914.



291. Białe zacz. i wygr.
Al. Wagner »Tygod. Illustr.« 1890.



Drukarnia „Czasu" w Krakowie. 1914 r. — Nakładem A. Żuka Skarszewskiego w Krakowie.